PlayStation®

PAL

ELECTRONIC ARTS™

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

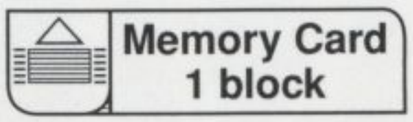
Recomendaciones

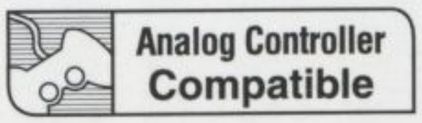
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

©1998 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Electronic Arts. Desarrollado por Electronic Arts.

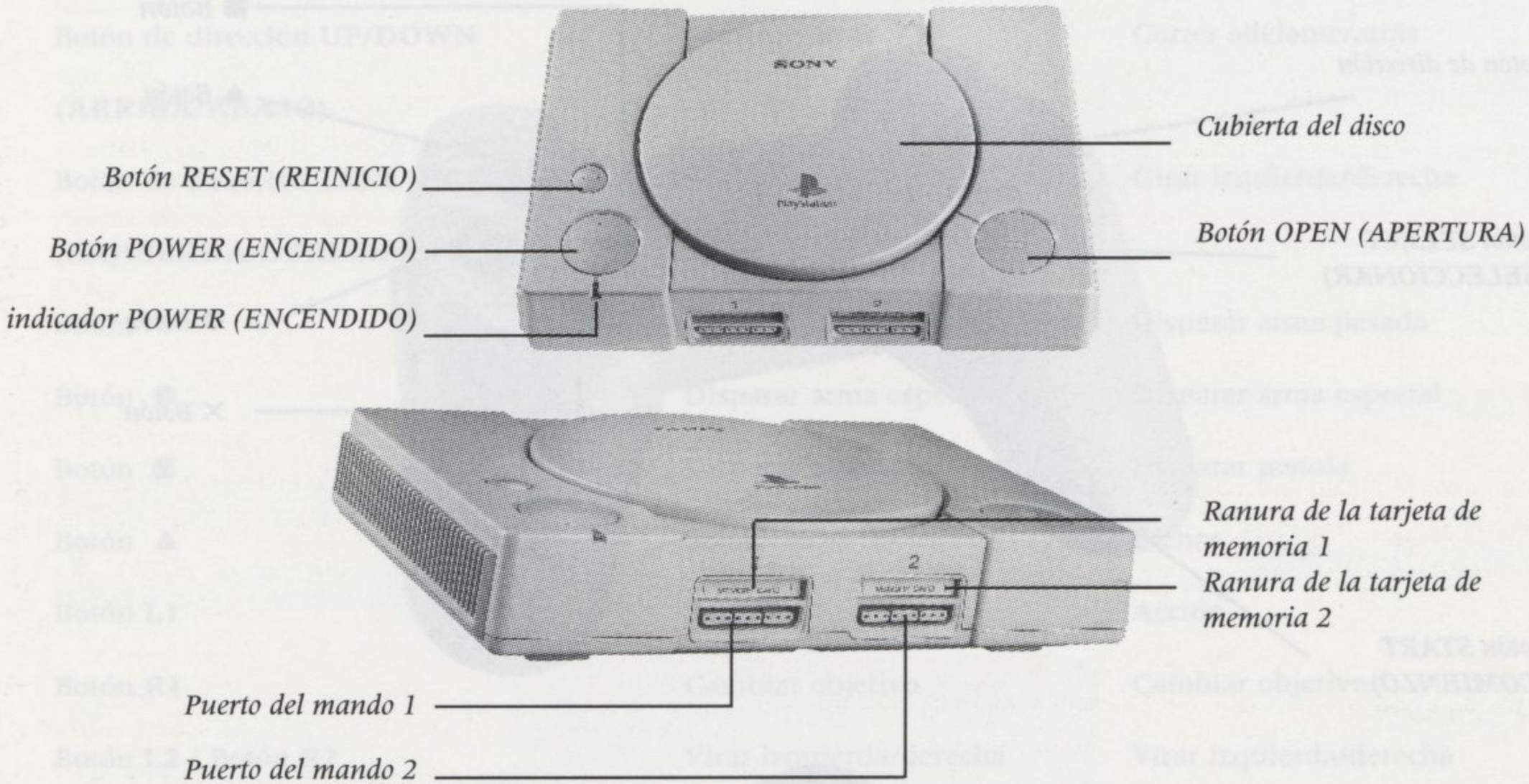
©1998 Electronic Arts, Future Cop, el logotipo de Future Cop y Electronic Arts son marcas comerciales y marcas registradas de Electronic Arts en los estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados.





SLES-01449

Comienzo del juego



No es aconsejable conectar o introducir cualquier tipo de periférico o tarjeta de memoria con la consola encendida. Antes de iniciar el juego, compruebe que tiene suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria.

1. Configure la consola de juegos PlayStation® siguiendo las directrices de su Manual de instrucciones. **Antes de introducir o sacar cualquier CD, asegúrese de que la consola esté apagada.**
2. Inserte el disco *Future Cop:*™ *L.A.P.D.* y cierre la tapa Cubierta del disco.
3. Conecte los mandos del juego y encienda la consola PlayStation. Al hacer así, comenzarán las secuencias del vídeo introductorio, seguidas de la Pantalla de títulos de *Future Cop: L.A.P.D.*.

- Si quiere saltarse dicho vídeo, pulse el botón **START (COMIENZO)**.

4. La pantalla del título permanece visible cinco segundos; luego aparece el Menú principal.

Resumen de los controles

Los siguientes son los controles por defecto de Future Cop: L.A.P.D.

Comando	*Acciones del Walker*	*Acciones de Hovercar*
Botón de dirección **UP/DOWN** (**ARRIBA/ABAJO**)	adelante/atrás	Correr adelante/atrás
Botón de dirección **LEFT/RIGHT** (**IZQUIERDA/DERECHA**)	Girar izquierda/derecha	Girar izquierda/derecha
Botón ×	Disparar arma pesada	Disparar arma pesada
Botón ●	Disparar arma especial	Disparar arma especial
Botón ■	Disparar pistola	Disparar pistola
Botón ▲	Saltar	Frenar
Botón **L1**	Acción	Acción
Botón **R1**	Cambiar objetivo	Cambiar objetivo
Botón **L2** / Botón **R2**	Virar izquierda/derecha	Virar izquierda/derecha
Botón **L1** + Botón **R1**	Transformar en Hovercar	Transformar en Walker
Botón de dirección **UP/DOWN** + botón **L1**	Andar adelante/atrás	N/A
Botón **L1** + botón ▲	Agacharse	N/A
Botón **L1** + botón **L2** / botón **R2**	Viraje pequeño Izquierda/derecha	N/A

Contenidos

Empezar a jugar 5

Crime War (Guerra al delito) 6

Precinct Assault (Asalto al barrio) 7

Options (Opciones) 9

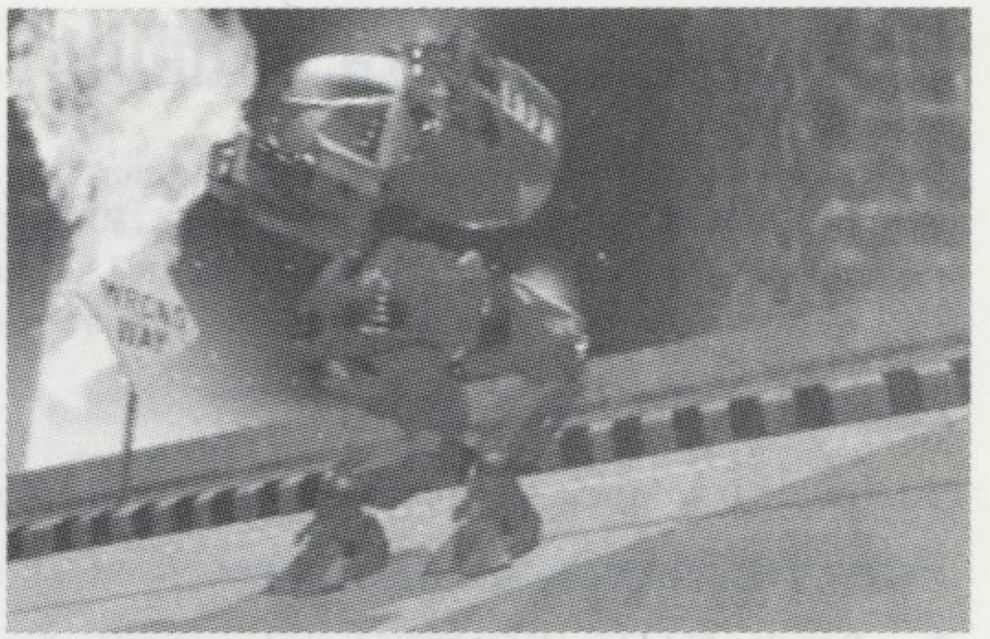
Cómo jugar 10

Jugar a Precinct Assault (Asalto al barrio) 13

Battle For the Basin (La Batalla de la Cuenca) 19

Cómo guardar y cargar un juego 21

Introducción



Bienvenido a *Future Cop: L.A.P.D.* donde Ud. patrullará las calles con el último coche de asalto policial en dos juegos únicos. En Crime War (Guerra al delito), armado de un amedrentador arsenal, deberá librar la ciudad de la canalla criminal que controla ciertos sectores de Los Ángeles. En Precinct Assault (Asalto al barrio), Ud. mandará una fuerza de asalto y tendrá que ser más listo que su adversario en una batalla estratégica táctica en tiempo real.

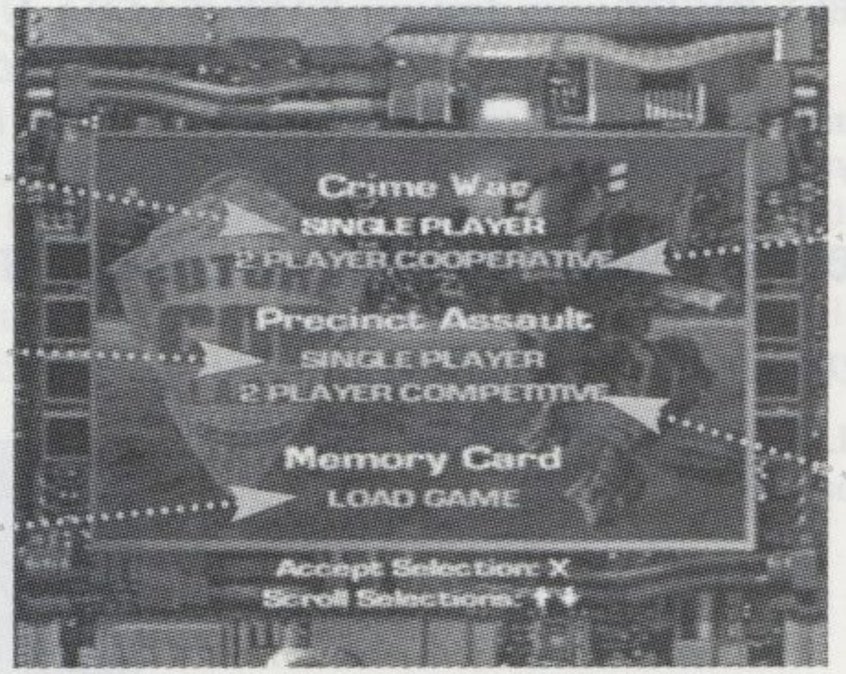
Empezar a jugar

Main Menu (Menú principal)

Empezar One-Player Crime War (Crime War (Guerra al delito) de un solo jugador)

Empezar One-Player Precinct Assault (Precinct Assault (Asalto al barrio) de un jugador)

Load (Cargar) un juego guardado



Empezar Co-operative Two-Player Crime War (Crime War (Guerra al delito de dos jugadores en colaboración))

Empezar un Competitive Two-Player Precinct Assault (Precinct Assault (Asalto al barrio en modo competición de dos jugadores))

- Para seleccionar una opción, resáltela con el botón de dirección **UP/DOWN**, y pulse el botón ×.

Note: *Las configuraciones por defecto vienen listadas en* **negrita** *en este manual.*

Crime War (Guerra al delito)

- Para empezar un juego Crime War (Guerra al delito), seleccione SINGLE PLAYER (UN SOLO JUGADOR) o 2 PLAYER COOPERATIVE (DOS JUGADORES EN COLABORACIÓN). El vídeo con las normas de Crime War (Guerra al delito) se activa la primera vez que se enciende el sistema, y luego aparece la pantalla de Setup (Configuraciones).

Pantalla Setup (Configuraciones)

Ud. puede introducir su nombre y seleccionar un nivel de dificultad en la pantalla Setup (Configuraciones)

Para introducir su nombre:

1. Resalte NAME (NOMBRE) en la pantalla Setup (Configuraciones) y pulse el botón ×.
2. Use el botón de dirección **UP/DOWN** para recorrer el alfabeto, y el botón de dirección **LEFT/RIGHT** para desplazarse al espacio siguiente.
3. Pulse el botón × para confirmar el nombre que ha introducido.

Para seleccionar un nivel de dificultad:

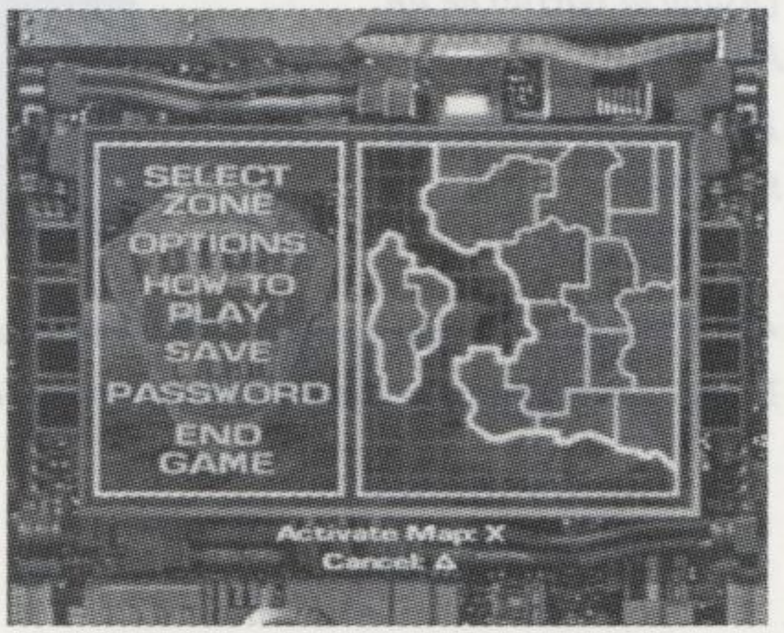
1. Pulse el botón de dirección **UP/DOWN** para destacar SKILL (HABILIDAD) en la pantalla Setup (Configuraciones).
2. Pulse el botón de dirección **LEFT/RIGHT** para destacar EASY (FÁCIL), **NORMAL (NORMAL)**, DIFFICULT (DIFÍCIL).

- Para seguir a la pantalla Crime War Zone Select (Seleccionar zona de Crime War (Guerra al delito)), utilice el botón de dirección **UP/DOWN** para resaltar READY (PREPARADO), y pulse el botón ×.

Pantalla Crime War Zone Select (Seleccionar zona de Crime War (Guerra al delito))

Para seleccionar una zona:

1. Destaque SELECT ZONE (SELECCIONAR ZONA) y pulse el botón ×. El Zone Map (Mapa zonal) se activa.



2. En el Zone Map (Mapa zonal), utilice el botón de dirección en cualquier sentido para recorrer los niveles disponibles, y pulse el botón × para seleccionar una zona resaltada. Aparecerá la pantalla Zone Briefing (Información sobre la zona).
3. Al terminar la pantalla Zone Briefing (Información sobre la zona), aparecerá la pantalla Weapon Select (Seleccionar arma).

Pantalla Weapon Select (Seleccionar arma)

La pantalla Weapon Select (Seleccionar arma) le permite personalizar el arsenal que utilizará en la zona que está accediendo. A medida que avanza a través de los niveles, encontrará gran cantidad de hardware para elegir, por lo que tendrá que escoger las armas que sean más apropiadas para la zona en la que se encuentre.

- Pulse el botón de dirección **UP/DOWN** para seleccionar un hardpoint; botón de dirección **LEFT/RIGHT** para seleccionar un arma.

GUN (LIGERAS) Armas de poca potencia como pueden ser las pistolas y lanzallamas.

HEAVY (PESADAS) Armas de potencia media como pueden ser los misiles y láseres.

SPECIAL (ESPECIALES) Armas de gran potencia como pueden ser las minas y los morteros.

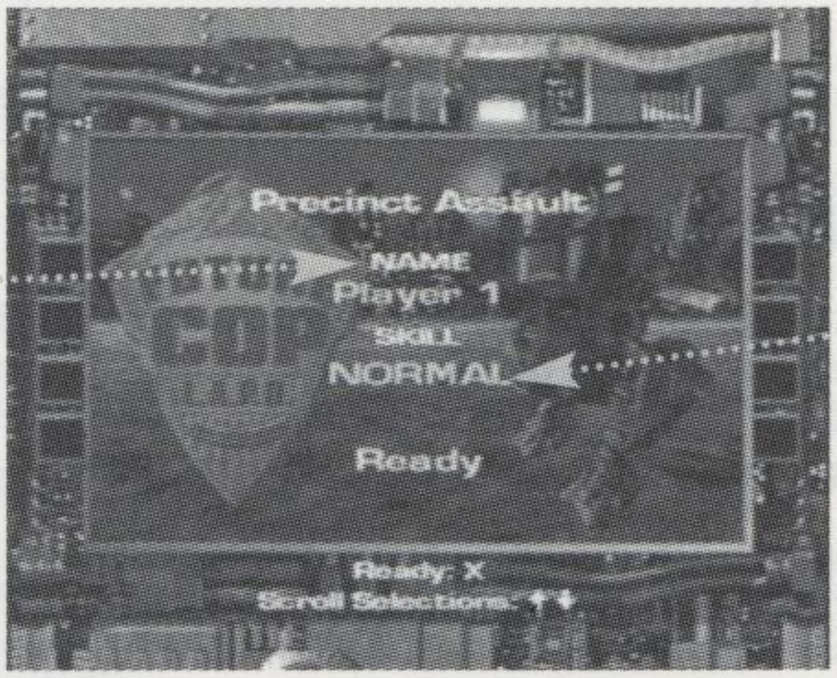
Nota: *El número que sigue a cada tipo de arma representa el número de opciones disponibles. Este número aumenta a medida que vaya progresando en las zonas.*

- Para aceptar la selección de su arma, use el pad de dirección ARRIBA/ABAJO para resaltar READY(Listo) pulse el botón ×. Al hacer así, comenzará su juego Crime War (Guerra al delito).

Precinct Assault (Asalto al barrio)

- Para empezar una partida de Precinct Assault (Asalto al barrio), seleccione SINGLE PLAYER (UN SOLO JUGADOR) o 2 PLAYER COMPETITIVE (MODO COMPETICIÓN DE DOS JUGADORES). El vídeo de Precinct Assault rules (las normas de Asalto al barrio) se muestra la primera vez que se enciende el sistema, y al terminar comienza la pantalla Point Value (Puntuación) Pulse el botón × para avanzar hasta la pantalla Setup (Configuraciones).

Pantalla Setup (Configuraciones)

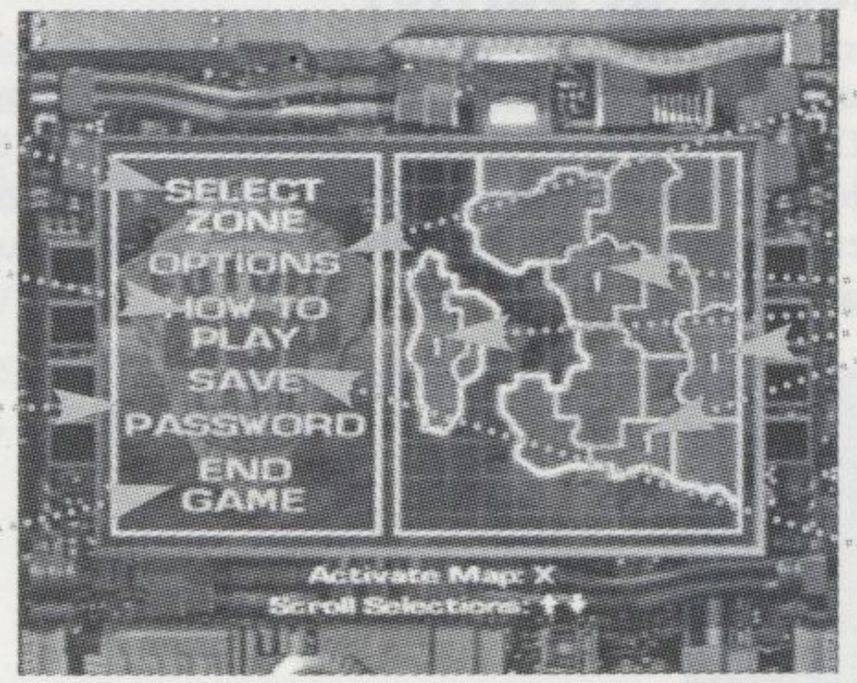


Introduzca un nombre

Seleccione un nivel de dificultad

- Para seguir hasta la pantalla Precinct Assault Zone Select (Seleccionar zona de Precinct Assault (Asalto al barrio)), pulse el botón de dirección **UP/DOWN** para resaltar READY (PREPARADO), y pulse el botón ×.

Pantalla Precinct Assault Zone Select (Seleccionar zona de Precinct Assault (Asalto al barrio))



Seleccionar una de las zonas disponibles

Ver el vídeo Precinct Assault rules (Normas de Precinct Assault (Asalto al barrio))

Acceder a la Password screen pantalla Contraseña

Regresar al Main menu (Menú principal)

Acceder a la pantalla Options (Opciones)

El nivel más alto alcanzado en la zona

Guardar un juego Single Player Precinct Assault (Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador)

Para seleccionar una zona en Precinct Assault (Asalto al barrio)

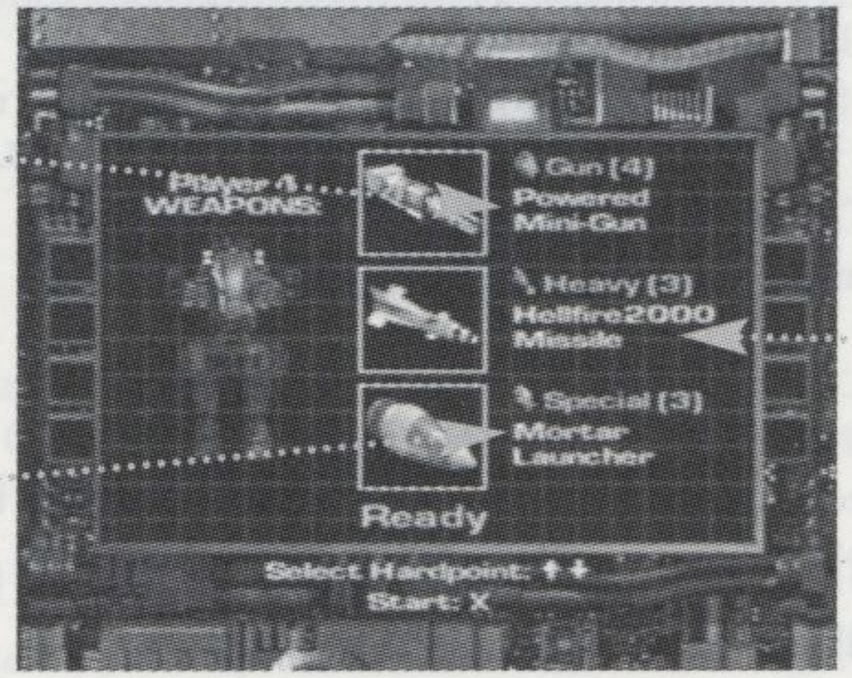
1. Resalte SELECT ZONE (SELECCIONAR ZONA) y pulse el botón × para que se active el Zone map (Mapa zonal).

En el Zone map (Mapa zonal) pulse el botón de dirección en cualquier sentido para recorrer los niveles disponibles, y pulse el botón ✕ para seleccionar una zona resaltada.

Si ha completado Ud. cualquiera de los diez niveles de dificultad de la zona, aparecerá el menú Select Level of Play (Seleccionar nivel de juego). Pulse el botón direccional **UP/DOWN** para resaltar un nivel de dificultad y pulse el botón ✕. Al hacer así, aparecerá la pantalla Weapon Select (Seleccionar arma).

Pantalla Weapon Select (Seleccionar arma)

Seleccionar un arma ligera



Seleccionar un arma pesada

Seleccionar un arma especial

- Para aceptar la selección de su arma, pulse el botón ✕. Al hacer así, comenzará su juego Precinct Assault (Asalto al barrio).

Options (Opciones)

Pantalla de Opciones

- Para acceder a la pantalla de Opciones, seleccione OPTIONS (OPCIONES) en la pantalla Zone Select (Seleccionar zona).
- Para resaltar una opción, use el botón direccional **UP/DOWN.**

Volumen:	Para ajustar el volumen de SOUND FX (SONIDO EFECTOS ESPECIALES), MUSIC (MÚSICA), y CINEMATICS (CINEMÁTICA), utilice el botón de dirección **LEFT/RIGHT.**
Modo Sonido	Elija entre **STEREO (ESTÉREO)** o MONO (MONO).
Opciones del mando	Resalte CONTROLLER OPTIONS (OPCIONES DE LOS MANDOS), y pulse el botón ✕ para acceder a la Controller Options Screen (pantalla Opciones de los mandos). En la pantalla Opciones de los mandos, use el botón direccional **UP/DOWN** para ver los mandos de Walker (Walker)y Hovercar (Hovercar) y emplee el botón direccional **LEFT/RIGHT** para seleccionar una de las cuatro configuraciones preconfiguradas . Pulse el botón ✕ p para volver a la pantalla Options (Opciones).

Nota: *En el modo dos jugadores, sólo el usuario que seleccione* CONTROLLER OPTIONS (OPCIONES DE LOS MANDOS) *entrará en la pantalla Controller Options (Opciones de los Mandos).*

Nota: *Los mandos Análogico deben establecerse en el modo Analogue (Análogo) para ver las opciones de estos Mando Análogico.*

Opciones del juego

- Para acceder a estas opciones, pulse el botón **START** (COMIENZO) durante el juego, y pulse el botón **SELECT** (SELECCIÓN) en la pantalla Pause (Pausa).

Volúmenes	Para ajustar el volumen de SOUND FX (SONIDO EFECTOS ESPECIALES), MUSIC (MÚSICA), y VOICES (VOZ), use el botón de dirección **LEFT/RIGHT.**
Modo sonido	Elija entre **STEREO (ESTÉREO)** o MONO (MONO).
Salir	Pulse el botón ×, elija entre **NO** (NO) y YES (SÍ).

Cómo jugar

A continuación, se explica la mecánica del juego para Crime War (Guerra al delito) y Precinct Assault (Asalto al barrio).

Jugando conCrime War (Guerra al delito)

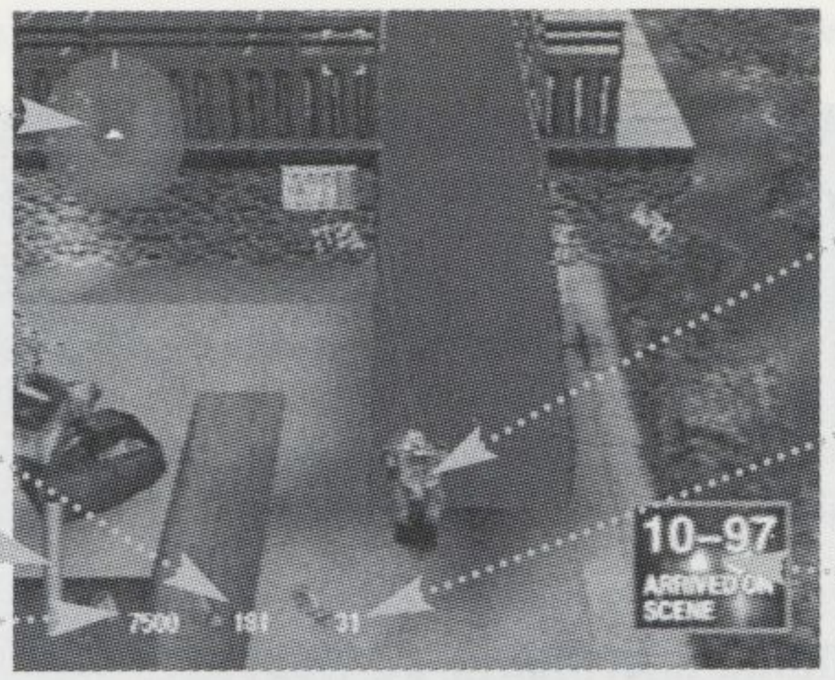
En Crime War (Guerra al delito), Ud. tendrá que limpiar las diversas zonas de elementos criminales antes de que ellos puedan acabar con Ud.

Zone Briefing (Información sobre la zona)

La pantalla Zone Briefing (Información sobre la zona) define los objetivos del jugador en un nivel determinado. Escuche atentamente las instrucciones o pulse el botón × para avanzar a la pantalla de Weapon Select (Seleccionar arma).

Sobreviviendo en las calles

Una vez dentro de una zona, está autorizado a poner orden en cualquier forma que sea necesaria. Es la guerra, y Ud. se lo está jugando todo, así que ponga atención a su alrededor y neutralice todo aquéllo que se cruce en su camino. Si el fuego enemigo deteriora totalmente su Armour Level (Nivel de blindaje), tendrá que empezar de nuevo al principio de la zona.



Radar

Munición (pesada)

Nivel de blindaje

Munición (ligera)

Su Walker

Munición (especial)

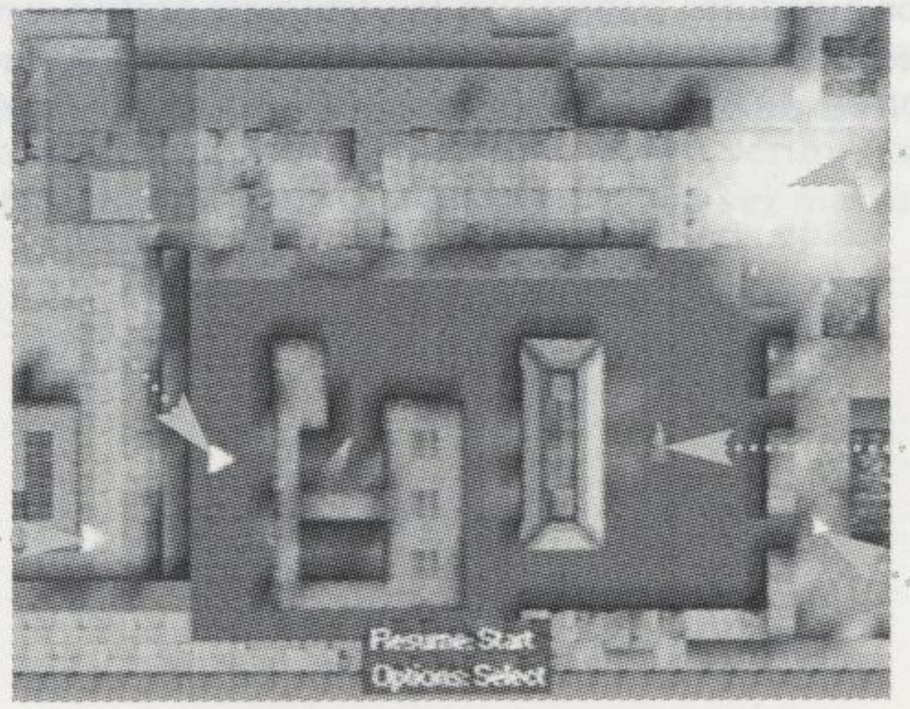
Pantalla (informativa de vídeo)

Una vez que haya limpiado una zona de delincuentes, aparecerá la pantalla Crime War Zone Select (Seleccionar zona de Crime War (Guerra al delito)). En este punto, tiene la opción de guardar el juego, ver su contraseña, seguir a la zona siguiente, o volver al Menú principal.

Pantalla de Crime War Map (Mapa de Crime War (Guerra al delito))

Esta pantalla es una útil herramienta para explorar un nivel. Si no está seguro de dónde debe ir, o se pierde en un nivel, busque el área de color verde intermitente en la pantalla del Mapa, y vaya hasta ella para seguir su misión.

- Para ver la pantalla de Crime War Map (Mapa de Crime War (Guerra al delito)), pulse el botón **START (COMIENZO)** durante el juego.



Los triángulos verdes resaltan la situación de conmutadores para abrir puertas cerradas o apagar campos de energía

Los triángulos amarillos son power-ups

El círculo verde intermitente representa la próxima área por la que tiene que viajar o pasar, que es generalmente algún tipo de obstáculo

Los triángulos rojos muestran los emplazamientos enemigos, proporcionados a su tamaño real

El triángulo blanco representa su situación

Use el botón de dirección en cualquier sentido para desplazarse por la pantalla de Crime War Map (Mapa de Crime War (Guerra al delito)) y ver el nivel en su totalidad. Pulse el Action Button (Botón Acción) para centrar el mapa en su emplazamiento actual

Radar

El radar muestra la localización de los personajes o de los objetos en las cercanías.

Icono	*Representa...*	*Icono*	*Representa...*
Triángulo blanco	Jugador 1.	**Rombo verde**	Próximo objetivo
Puntos rojos	Enemigos.	**Puntos verdes**	Conmutadores, ascensores, objetivos secundarios
Triángulos Rojos	Lugartenientes del crimen	**Triángulos Amarillos**	Recargadores
Rombo rojo	Capo criminal	**Triángulo azul** (Sólo para2 jug.)	Jugador 2

Video Dispatch Window (Pantalla informativa de vídeo)

Al entrar en una zona, aparecerá la Pantalla informativa de vídeo en el ángulo inferior derecho de la pantalla. Ocasionalmente aparece en diferentes puntos de la zona con información importante.

Dispatcher (Transmisora)

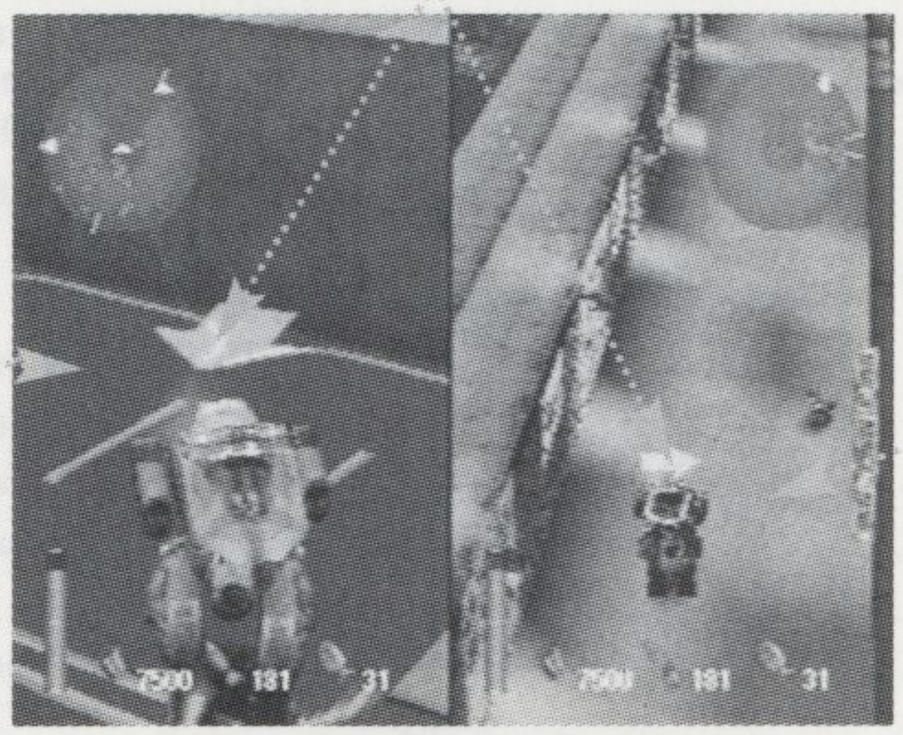
Frecuentemente en el curso de su cometido, recibirá transmisiones por radio de la avanzada transmisora del L.A.P.D. (Departamento de policía de Los Ángeles). Ponga atención a sus directrices, ya que a menudo sus indicaciones son una valiosa información para superar obstáculos con los que Ud. se enfrentará en el ejercicio de su misión.

Co-operative Mode (Modo de cooperación)

En el Modo de cooperación, dos jugadores trabajan en tándem para acabar con las fuerzas del mal que operan en LA. Para su ventaja, Ud. cuenta con el doble de potencia de tiro. Sin embargo, también comparte un indicador del Armour Level, (Nivel de blindaje), por lo que tendrá que cubrirle las espaldas a su compañero.

Las flechas apuntan al emplazamiento de su compañero

X-1 Alpha del Jugador 1



X-1 Alpha del Jugador 2

Jugar a Precinct Assault (Asalto al barrio)

Precinct Assault (Asalto al barrio) es único en concepto y diseño. Dos bandos, designados como el equipo Red (Rojo) y el equipo Blue (Azul), se enfrentan en una batalla estratégica, cuyo objetivo es invadir y tomar una base enemiga.

Single Player Precinct Assault (Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador)

En Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador, Ud. lucha con Sky Captain (Capitán Celeste), un enemigo de inteligencia artificial. Cada una de las cuatro zonas en las que se puede desarrollar el juego consiste en diez niveles, empezando por el nivel número uno, y cada vez que consiga una victoria, empezará de nuevo en el nivel siguiente, haciendo frente a una dificultad cada vez mayor.

Precinct Assault Game Screen (Pantalla del Juego de Precinct Assault (Asalto al barrio))

Radar

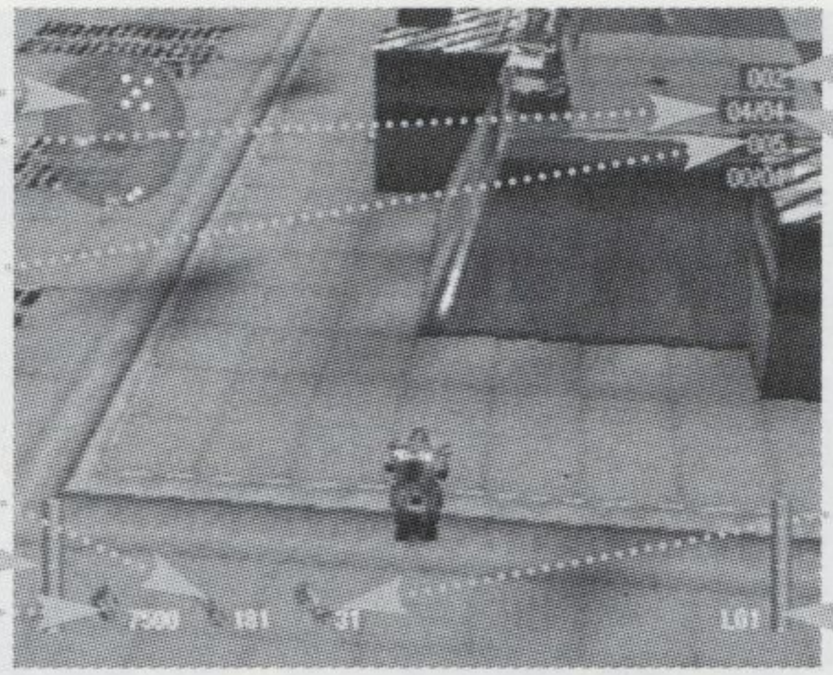
Número actual de Hover Tanks (Hover Tanks) activos

Puntos totales de su adversario

Munición Heavy (pesada)

Armour Level (Nivel de blindaje)

Munición Gun (ligera)



Total de puntos actual

Número actual de Jet Choppers (Jet Choppers) activos

Munición Special (especial)

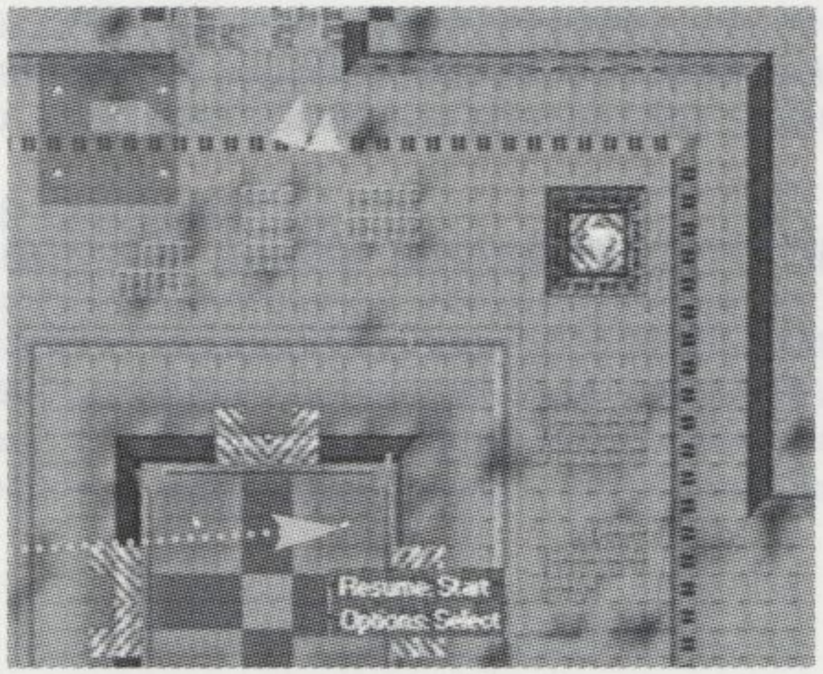
Nivel de blindaje de los oponentes

Pantalla Precinct Assault Map (Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio))

Esta pantalla muestra el emplazamiento de varias fuerzas en el campo de batalla.

Mire la pantalla del Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio) para ver el emplazamiento de todas las unidades del equipo rojo, las unidades del equipo azul, y las unidades neutrales (verdes)

Los triángulos amarillos indican power-ups



Para desplazar la pantalla del Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio), use el botón de dirección en cualquier sentido

- Para ver la pantalla del Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio) (y hacer una pausa en el juego), pulse el botón **START** (COMIENZO)

Nota: *Si pulsa el botón* **START** *en una partida de 2 Player Competitive Precinct Assault (Precinct Assault (Asalto al barrio) de modo competición de 2 jugadores), aparecerá la pantalla del Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio), pero no hace una pausa en el juego. Pulse el botón* **SELECT** *(SELECCIÓN) en la pantalla del Mapa de Precinct Assault (Asalto al barrio) para hacer una pausa.*

Puntuación y Puntos canjeables

Los puntos son parte fundamental de Precinct Assault (Asalto al barrio). Cada vez que destruya fuerzas enemigas o capture fuerzas neutrales, ganará puntos. Utilice estos puntos ganados para comprar unidades nuevas y construir sus propias fuerzas.

Nota: *Cada vez que su Walker (o Hovercar) sea destruido, regresará al área central de su base en un Walker nuevo a un coste de 10 puntos.*

Tipo de unidad	Coste de construcción	Valor de los puntos
Hover Tank (Hover Tank) (Base)	1	1
Hover Tank (Hover Tank) (Puestos de avanzada)	2	1
Jet Chopper (Jet Chopper) (Base)	1	1
Jet Chopper (Jet Chopper) (Puestos de avanzada)	2	1
Dreadnought (Dreadnought)	50	5
Flying Fortress (Fortalezas voladoras)	50	5
Walker (Walker)	10	10
Enemy Turrets (Torretas enemigas)	N/A	1
Neutral Turrets (Torretas neutrales)	N/A	1
Neutral Outposts(Puestos de avanzada neutrales)	30	N/A

Cómo crear sus propias fuerzas

Debido a que empieza cada batalla con un solo Walker y unas cuantas torretas emplazadas en el perímetro de su base, Ud. deberá crear sus propias fuerzas. Los dos modos principales para hacerlo son la utilización de generadores y la reivindicación de fuerzas neutrales.

Generators (Generadores)

Los generadores generan las fuerzas que necesita para hacer frente a un oponente. Comienza cada batalla con dos generadores: uno para construir Hover Tanks (Hover Tanks) y el otro para construir Jet Choppers (Jet Choppers). Los generadores iniciales se encuentran cercanos al área central de la base. El número que aparece listado en el generador representa la cantidad de puntos necesaria para producir una unidad.

- Para utilizar un generador, sitúese enfrente del generador y pulse el botón **L1**.

Los generadores de Hover Tank producen fuerzas de tierra que buscan la base enemiga. Cuando su Hover Tank entra en el área central de la base enemiga, Ud. gana.

Los generadores de Jet Chopper producen fuerzas aéreas que defienden su base de los ataques enemigos. Tras acumular cincuenta puntos o más, conseguirá dos nuevos tipos de generadores con los que podrá construir Dreadnoughts (Dreadnoughts) y Flying Fortresses (Fortalezas voladoras).

Un Dreadnought (Dreadnought) es una versión más potente del Hover Tank (Hover Tank). Si entra en el área central de la base enemiga, Ud. gana.

La Flying Fortress (Fortaleza voladora) es una versión mayor y más potente del Jet Chopper.

Fuerzas neutrales

Además de los equipos Rojo y Azul, cada campo de batalla contiene fuerzas neutrales (Gris) que pueden reivindicar cada uno de los equipos.

Turrets (Torretas)

Las torretas son cañones montados que destruyen las fuerzas enemigas, del tipo que sean, que se encuentren en la cercanía.

- Para reivindicar una torreta neutral, colóquese cerca de la torreta y pulse el botón **L1**. El color de la torreta cambiará al de su equipo.

Cada vez que reivindique una torreta neutral, ganará un punto y un poco más de fuerza de ataque.

Outposts (Puestos de avanzada)

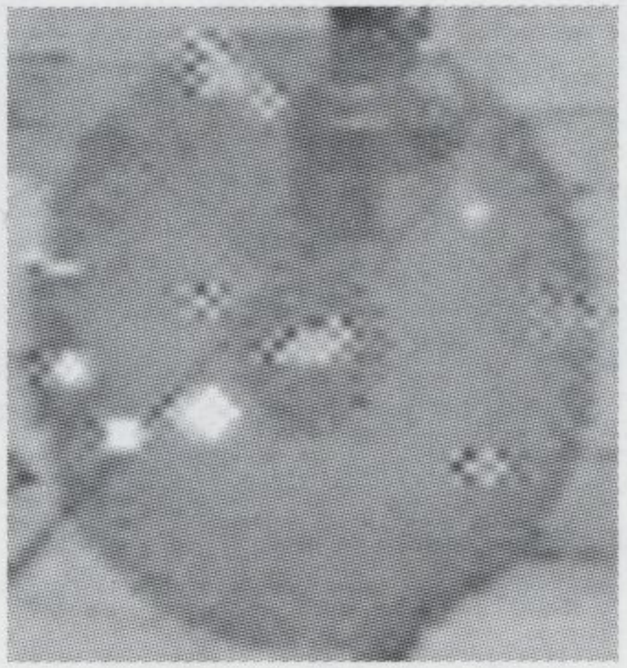
Los puestos de avanzada son las bases neutrales que puede conquistar para aumentar su territorio y sus capacidades de producción. Existen cuatro puestos de avanzada en cada campo de batalla. El coste de la toma de un puesto de avanzada es de 30 puntos.

- Para reivindicar un puesto de avanzada neutral, colóquese cerca de la entrada del generador de puestos de avanzada, y pulse el botón **L1**.

Una vez que se haga con un puesto de avanzada, tendrá la capacidad de producir Hover Tanks y Jet Choppers en esta área, aunque está facilidad conlleva un coste en puntos más elevado. La ventaja es que todas las torretas de puestos de avanzada serán sus aliadas permanentemente.

Radar

El radar es una útil herramienta para saber su situación en una zona. El radar muestra su posición actual en relación a la base del enemigo, así como el emplazamiento de fuerzas de cualquier tipo en el área inmediata, las cuales pueden diferenciarse por su color: Rojo, Azul o Verde (neutral).



Power-Up furtivo

Además de los power-ups estándar, podrá encontrar un Power-up furtivo especial en Precinct Assault (Asalto al barrio).

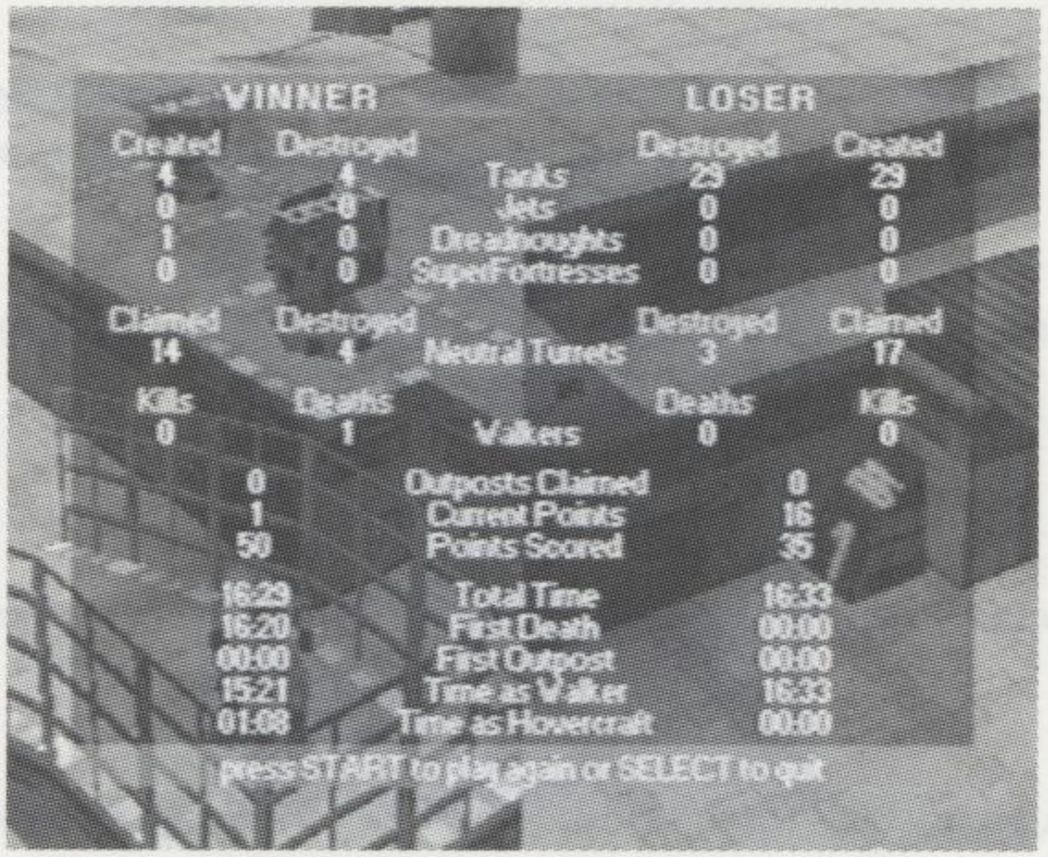
El Power-up furtivo convierte a su personaje en invisible por completo, por lo que el jugador enemigo y, el radar enemigo .

Cómo se gana la batalla

Se consigue la victoria cuando un Hover Tank de un equipo consigue entrar en el área central de la base enemiga.

Nota: Su Walker sufrirá daños provocados por las baldosas del suelo de la base enemiga.

Tras completar una batalla de Precinct Assault (Asalto al barrio), verá aparecer la pantalla de Results (Resultados). La pantalla de Results (Resultados) ofrece un desglose detallado de varias estadísticas registradas durante la batalla.



- Para continuar jugando, pulse el botón **START (COMIENZO)**.

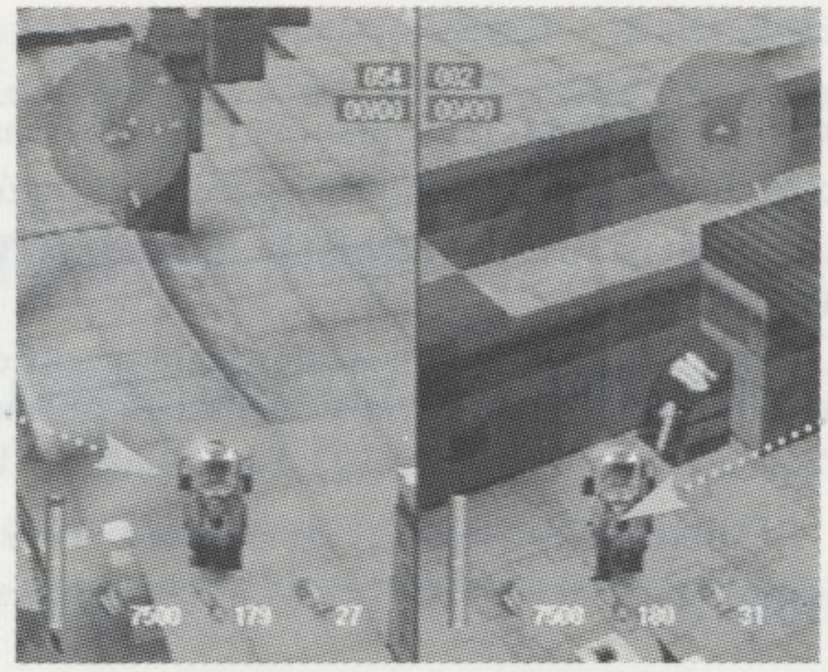
Si gana en Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador, seguirá en la misma zona pero en el nivel de dificultad siguiente. Si pierde, volverá a jugar el nivel en el que se encuentra actualmente de la misma zona.

Para regresar a la pantalla de Seleccionar zona de Precinct Assault (Asalto al barrio), pulse el botón SELECT (SELECCIÓN).

2 Player Competitive Mode (Modo Competición de dos jugadores)

En el modo Competitive (Competición), se enfrentan dos jugadores en una pantalla dividida, en una de las cuatro posibles zonas de juego.

Walker del jugador uno



Walker del jugador dos

Battle For the Basin (La Batalla de la Cuenca)

El TAC X-1 Alpha

Las calles de Los Ángeles son algunas de las más duras que posiblemente vaya a encontrar. Afortunadamente, las patrullará en la cabina del TAC X-1 Alpha: un revolucionario milagro de la ciencia moderna que tiene la capacidad de transformarse en dos vehículos distintos: el Walker y el Hovercar. Esta unidad patrullera ultraavanzada es de una gran resistencia, está armada hasta los topes, y puede hacer frente a lo peor que pueda ocurrírsele a los gangs

Walker (Walker)

Ofrece una buena mezcla de capacidad de disparo y maniobrabilidad; el Walker es la perfecta elección para hacer frente a situaciones de alto riesgo y tiroteos. Es rápido y tiene la capacidad de saltar a niveles superiores o inferiores.

Hovercar (Hovercar)

Este sofisticado vehículo se puede definir como el coche patrulla del futuro. Planeando varios metros por encima del suelo, es extremadamente rápido, tiene la habilidad de rotar sobre sí mismo, y puede viajar sobre el agua. El Hovercar es el vehículo indicado para viajar sobre y por debajo de algunos obstáculos.

El botón Acción

Dentro de cada zona encontrará muchos interruptores, palancas y plataformas.

- Para activar un mecanismo, colóquese cerca de la unidad y pulse el botón **L1**.

El resultado de pulsar el botón Acción no es siempre obvio, así que explore el área para encontrar un campo de energía desactivado o abrir una puerta.

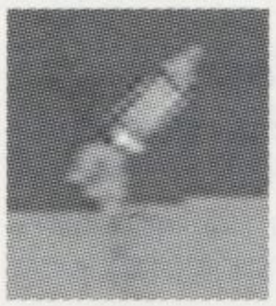
Cuando juegue siendo el Walker, podrá utilizar el botón Acción para modificar el modo de andar del vehículo. Si viaja por una cornisa o una plataforma elevada, mantenga pulsado el botón Acción para impedir que el Walker se caiga.

Cómo se cambian los objetivos

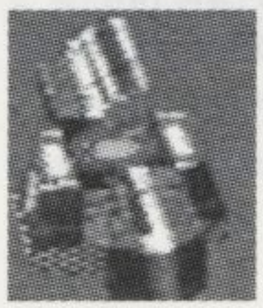
Como vehículo superavanzado que es, el X-1 Alpha está equipado con un sistema de apuntar automático que detecta a los enemigos que se encuentran en la cercanía. Cuando aparezca el rayo rojo, cualquier munición que se dispare alcanzará el objetivo. No obstante, en aquellas situaciones en las que haya numerosos enemigos, pulse el botón R1 para apuntar al enemigo, o cualquier amenaza, de su elección.

Power-Ups (Power-Ups) y Reloaders (Recargadores)

Desparramados por todos los niveles encontrará power-ups y recargadores que rellenarán su Nivel de blindaje y su suministro de armamento.



Los power-ups aumentan temporalmente la potencia de un tipo de arma específico.



Los recargadores rellenan la munición ylo el blindaje.

- Para utilizar un recargador, colóquese cerca del mecanismo y pulse el botón Acción.

Nota: En Precinct Assault (Asalto al barrio), los power-ups y recargadores se regeneran. En Crime War (Guerra al delito) no se regeneran.

Cómo guardar y cargar un juego

Para guardar un juego Crime War (Crime war (Guerra al delito)) o Precinct Assault (Precint Assault (Asalto al barrio)) (solamente de un jugador):

1. Inserte una tarjeta de memoria en la ranura de la tarjeta de memoria1.
2. Resalte SAVE (GUARDAR) en la pantalla Zone Select (Seleccionar zona), y pulse el botón ×. Aparecerá la pantalla Guardar el juego.
3. Utilice el botón de dirección **UP/DOWN** para resaltar un espacio vacío en el que guardar el juego o sobreescriba un espacio de guardar lleno, y pulse el botón ×.
4. Para darle un nombre al juego guardado, utilice el botón de dirección **UP/DOWN** para cambiar las letras, y el botón de dirección **LEFT/RIGHT** para resaltar un personaje nuevo. Para terminar la acción de guardar el juego, pulse el botón ×.

Para cargar un juego Crime War (Guerra al delito) o Precinct Assault (Asalto al barrio) (solamente de un jugador):

1. Inserte la tarjeta de memoria en la que esté guardado el juego que quiera seguir jugando
2. Resalte LOAD GAME (CARGAR JUEGO) en el Main menu (Menú principal) y pulse el botón ×. Aparecerá la pantalla Load Game (Cargar juego).
3. Utilice el botón de dirección **UP/DOWN** para resaltar un juego guardado y pulse el botón ×.

Nota: Nunca inserte o quite una tarjeta de memoria mientras guarda o carga archivos.

Pantalla Password (Contraseña)

La pantalla Contraseña le permite continuar un juego Crime War (Guerra al delito) o Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador, sin una tarjeta de memoria.

Para encontrar una contraseña:

1. Complete una zona en Crime War (Guerra al delito) o Precinct Assault (Asalto al barrio) de un solo jugador. Aparecerá la pantalla Seleccionar zona.
2. Resalte PASSWORD (CONTRASEÑA) en la pantalla Seleccionar zona, y pulse el botón ×. Aparecerá la pantalla Contraseña.

Verá la contraseña actual a lo largo del borde inferior de la pantalla Contraseña.

Para introducir una contraseña:

1. Resalte PASSWORD (CONTRASEÑA) en la pantalla Seleccionar zona, y pulse el botón ×. Aparecerá la pantalla Contraseña.
2. En la pantalla Contraseña, utilice el botón de dirección **UP/DOWN** para recorrer los personajes, y el botón de dirección **LEFT/RIGHT** para ir hasta el siguiente espacio.
3. Cuando haya escrito la contraseña deseada, pulse el botón × para confirmar su selección.

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Noticia

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR CUALQUIER MEJORA EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADA.

ESTE MANUAL, Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND.

NO HAY GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

Garantía Limitada De Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será·reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.

Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios. La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte multimedia que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

Software y documentación ©1998 Electronic Arts. Electronic Arts, *Future Cop*: y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros paises.

Todos los derechos reservados. Este producto no esta relacionado o asociado de ninguna forma con el departamento de policia de Los Ángeles

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	1300 365 911*	1902 261 600**
* (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call)		** CTI. Calls charged at $0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.
• Austria	0450 199 000 500*	0049-2408-940 777
* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)		
• Belgium	02 / 502 05 93	Please contact your local distributor
• Denmark	31 23 24 04	Please contact your local distributor
• Finland	(09) 887 331	Please contact your local distributor
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00
• Germany	01805 / 766 977*	0190 - 57 23 33
* (DM 1,21/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel	03 5706998	Please contact your local distributor
• Italy	167 520 523	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Netherlands	0495 544 562	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2446	Please contact your local distributor
• Norway	66 79 96 20	Please contact your local distributor
• Portugal	(01) 318 7306	Please contact your local distributor
• Spain	902 102 102	91 754 55 40
• Sweden	08 510 196 00	8-590 301 51
• Switzerland	052 243 0 555	0900 - 55 40 20*
* (SFr 2,00/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• UK	0990 99 88 77	01753 546465

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

Notas

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation™". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation™", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation™" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation™" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation™", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

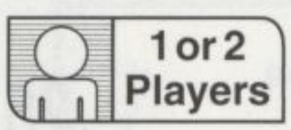
Alguns Conselhos

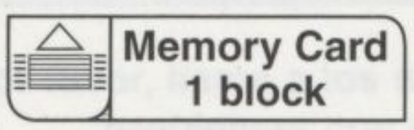
Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

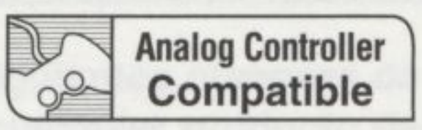
No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos (Games Hot-Line No.)

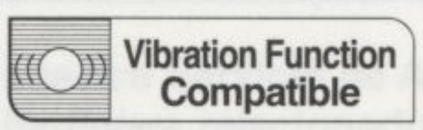
©1998 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por Electronic Arts. Desenvolvido por Electronic Arts.

©1998 Electronic Arts, Future Cop, o logotipo de Future Cop e Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Electronic Arts nos E.U. e/ou outros países. Todos os direitos reservados.



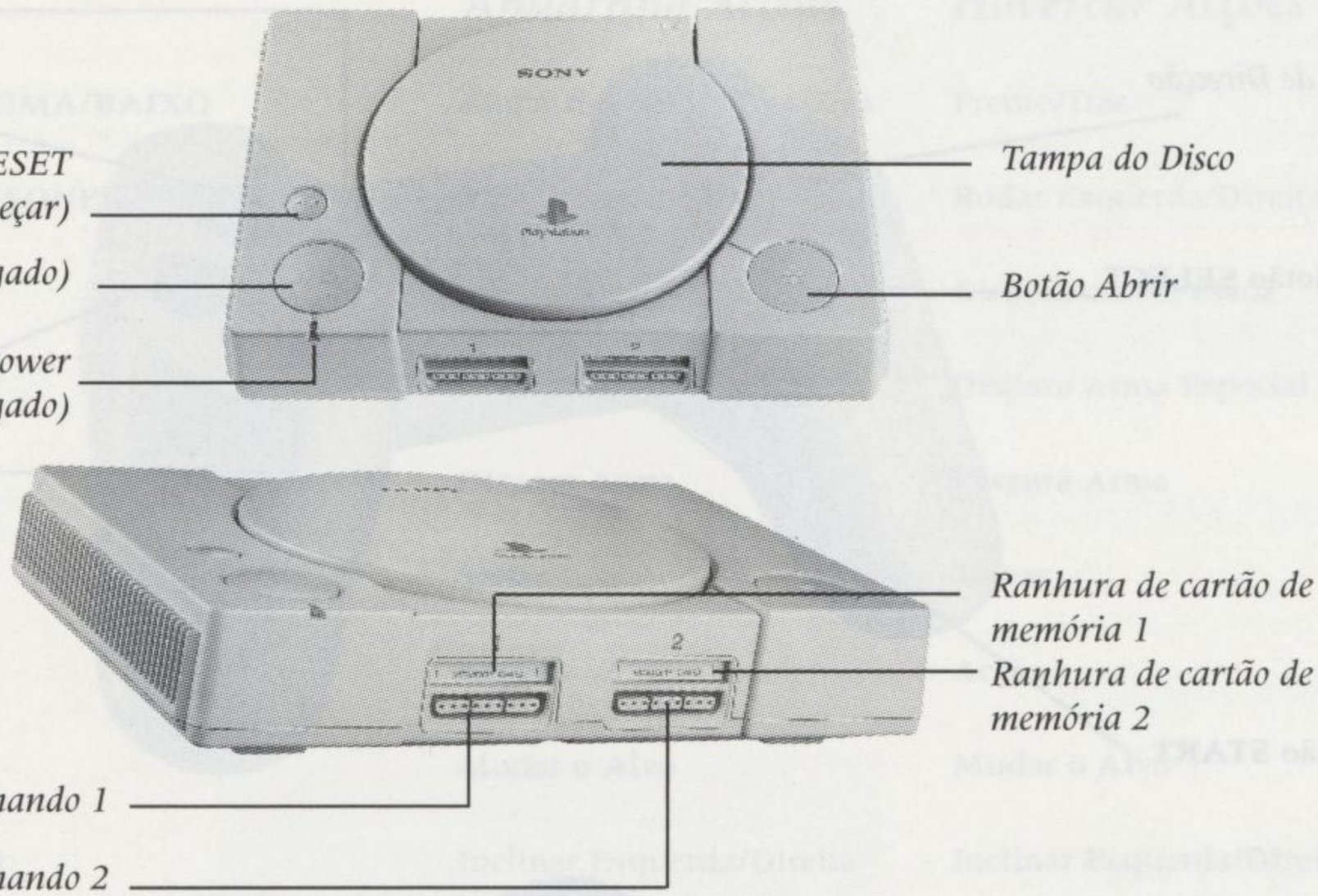






SLES-01449

Começar o Jogo



É aconselhado que não insira ou remova periféricos ou Cartões de Memória uma vez que a unidade esteja ligada.

Certifique-se de que existem blocos suficientes no seu Cartão de Memória antes de começar a jogar.

1. Configure a sua consola PlayStation® de acordo com as indicações no respectivo Manual de Instruções. **Certifique-se que a consola está desligada antes de inserir ou remover um disco compacto.**
2. Introduza o disco do *Future Cop:™ L.A.P.D.* e feche a Tampa do Disco.
3. Insira os comandos e ligue a consola PlayStation. A sequência introdutória de vídeo começa, seguida pelo ecrã com *Future Cop: L.A.P.D.*

- Se quer passar à frente da sequência de vídeo pressione o botão **START**.

4. O ecrã com o título permanece no ecrã por cinco segundos e depois aparece o Menu Principal.

Sumário de Controles

Os seguintes são os controles por defeito de *Future Cop: L.A.P.D.*

Comando	*Andarilho Acções*	*Hovercar Acções*
Botão de Direcção **CIMA/BAIXO**	Andar devagar Frente/Trás	Frente/Trás
Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA**	Rodar Esquerda/Direita	Rodar Esquerda/Direita
× botão	Dispara arma Pesada	Dispara arma Pesada
● botão	Dispara Arma Especial	Dispara Arma Especial
■ botão	Dispara Arma	Dispara Arma
▲ botão	Saltar	Travar
Botão **L1**	Acção	Acção
Botão **R1**	Mudar o Alvo	Mudar o Alvo
Botão **L2** / botão **R2**	Inclinar Esquerda/Direita	Inclinar Esquerda/Direita
Botão **L1** + botão **R1**	Transformar em Hovercar	Transformar em Andarilho
Botão de Direcção **CIMA/BAIXO**+ botão **L1**	Andar para a Frente/Trás	N/A
Botão **L1** + ▲ botão	Abaixar-se	N/A
Botão **L1** + botão **L2** / botão **R2**	Inclinar de forma curta Esquerda/Direita	N/A

Índice

Como Começar 31

Crime War (Guerra contra o Crime) 32

Precinct Assault (Assalto de zona) 33

Options (Opções) 35

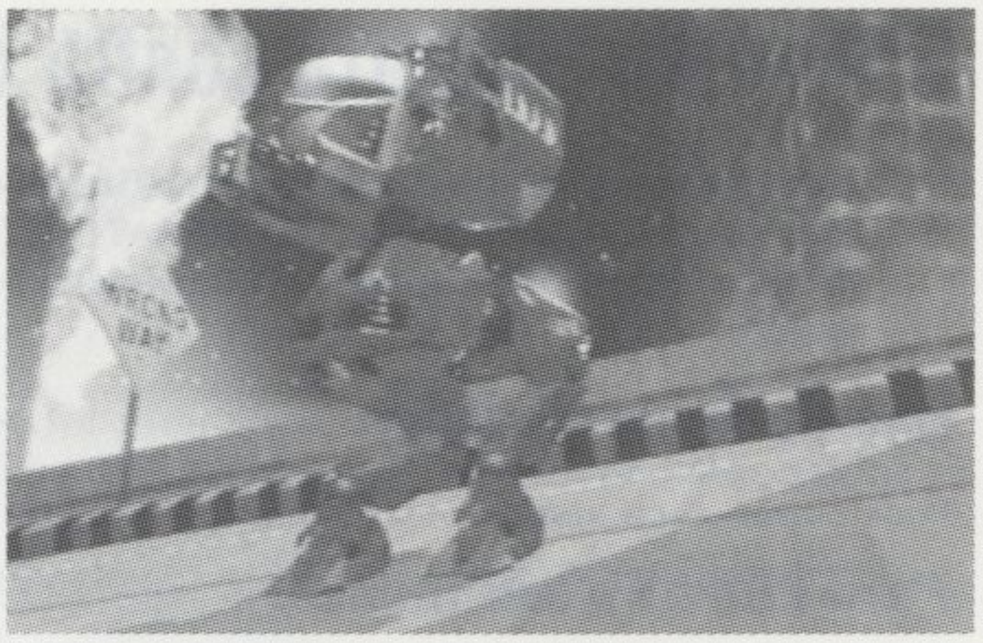
Jogando o Jogo 36

Jogar o Precinct Assault (Assalto de Zona) 39

A Batalha Pela Baía 45

Guardar e Carregar Jogos 47

Introdução



Bem-vindo a *Future Cop: L.A.P.D.* onde patrulha as ruas com o último modelo de veículo de assalto policial em dois jogos únicos. Na Guerra contra o Crime, armado de um arsenal terrível, deverá limpar a cidade dos criminosos que controlam certas secções de Los Angeles. No Assalto de Zona, você comanda uma força de assalto e deverá ser mais esperto que o seu adversário numa batalha táctica de estratégia em tempo real.

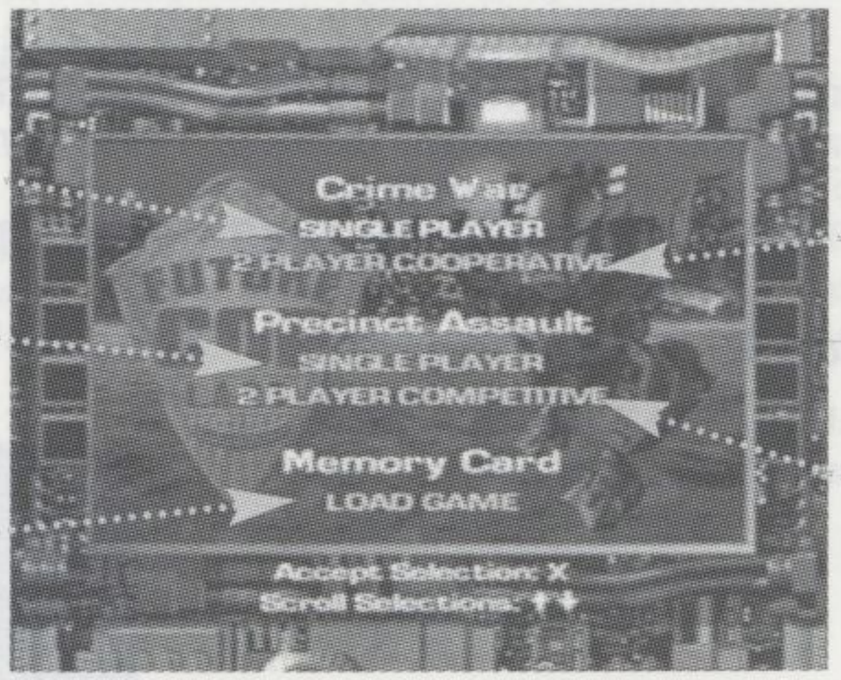
Como Começar

Main Menu (Menu Principal)

Começar uma Guerra contra o crime de um Jogador

Começar um Assalto de Zona de um Jogador

Carregar um Jogo Guardado



Começar uma Guerra contra o crime cooperativa de dois jogadores

Começar um Assalto de Zona cooperativo de dois jogadores

- Para Seleccionar uma opção, Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para a realçar e depois pressione o × botão.

Nota: *As definições por defeito estão assinaladas a* **negrito** *neste manual. .*

Crime War (Guerra contra o Crime)

- Para começar um jogo de Crime War(Guerra contra o crime), seleccione SINGLE PLAYER(UM JOGADOR) ou 2 PLAYER COOPERATIVE (COOPERAÇÃO COM DOIS JOGADORES) . As regras da guerra contra o crime aparecem da primeira vez que o sistema é ligado, e depois o ecrã de Setup (Definir) aparece.

Ecrã de Setup (Definir)

Pode entrar o seu nome e seleccionar um nível de dificuldade a partir do ecrã de Setup (Definir).

Para entrar o seu nome:

1. Realce NAME(NOME) no ecrã de Setup (Definir) e pressione o × botão.
2. Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para circular pelo alfabeto, e depois Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para seguir para o próximo espaço.
3. Pressione o × botão para confirmar o nome que escolheu.

Para seleccionar um nível de dificuldade:

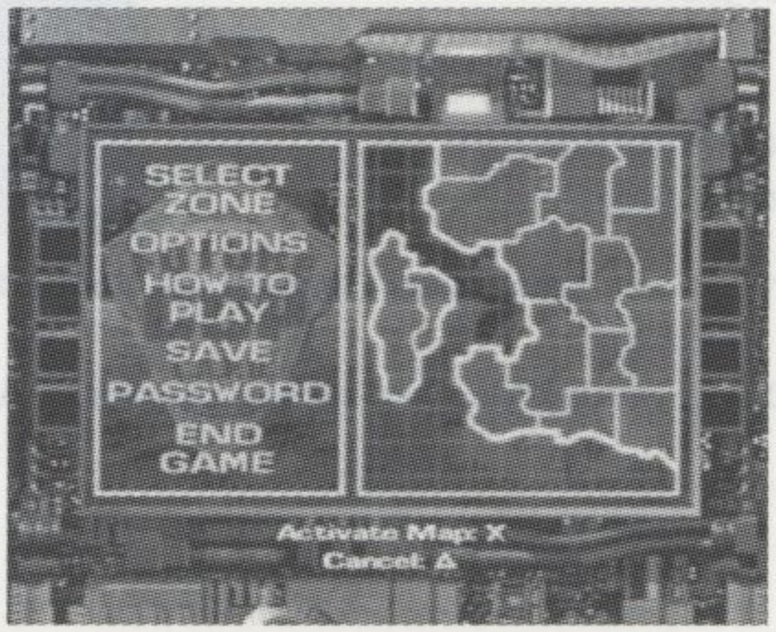
1. Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para Realçar SKILL (DIFICULDADE no ecrã de Setup (Definir).
2. Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para Realçar EASY (FÁCIL) , **NORMAL**, DIFFICULT(DIFÍCIL).

- Para seguir para o ecrã de Crime War Zone Select (Escolha de zona de Guerra contra o crime), Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para Realçar a sua selecção de READY (PRONTO) , e pressione o × botão.

Ecrã de Crime War Zone Select (Escolha de zona de Guerra contra o crime)

Para seleccionar uma zona:

1. Realce SELECT ZONE (SELECCIONAR ZONA) e pressione o × botão. O Zone Map (Mapa de zona) fica activo.



2. No Zone Map (Mapa de zona), Botão de Direcção em qualquer direcção para circular por todos os níveis disponíveis e pressione o × botão para seleccionar uma zona realçada. O ecrã de Zone Briefing (Informação de Zona) aparece.
3. Depois de ver a Zone Briefing (Informação de Zona) , o ecrã de Weapon Select (Selecção de Arma) aparece.

Ecrã de Weapon Select (Selecção de Arma)

O ecrã de Weapon Select (Selecção de Arma) permite-lhe personalizar o seu arsenal para a zona em que vai entrar. Á medida em que avança pelos níveis, vai haver muito equipamento para escolher, portanto escolha as armas mais apropriadas para cada zona.

- Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para seleccionar um tipo, Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para seleccionar uma arma.

GUN (METRALHA)	Armas de baixa potência tais como metralhadoras e lança-chamas.
HEAVY (PESADA)	Armas de média potência tais como mísseis e laseres.
SPECIAL (ESPECIAL)	Armas de alta potência tais como minas e morteiros.

Nota: *O número que se encontra junto de cada arma representa o número de escolhas disponíveis. O número aumenta à medida que avança no jogo.*

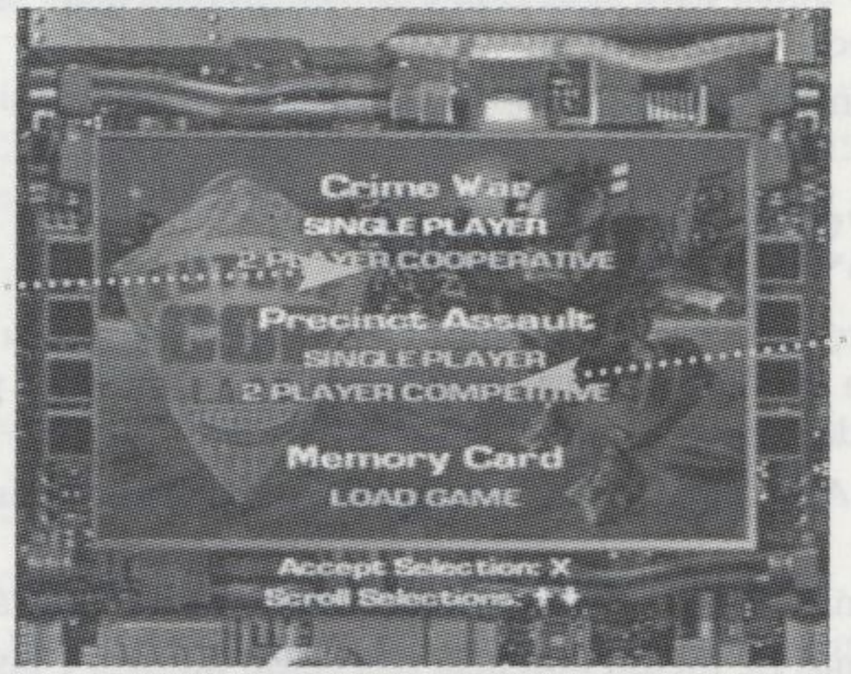
- Para aceitar a selecção de armas, Botão de Direcção CIMA/BAIXO para realçar READY e pressione o × botão. O seu jogo de Crime War (Guerra contra o crime) começa.

Precinct Assault (Assalto de zona)

- Para começar um desafio de Precinct Assault (Assalto de Zona) , seleccione SINGLE PLAYER (UM JOGADOR) ou 2 PLAYER COMPETITIVE (COOPERAÇÃO COM DOIS JOGADORES) . O vídeo das Precinct Assault rules (regras de Assalto de Zona) passa pela primeira vez que o sistema é ligado e é seguido pelo ecrã de Point Value (Valor em Pontos). Pressione o × botão para avançar para o ecrã de Setup (Definir).

Ecrã de Setup (Definir)

Introduza um nome



Seleccione um nível de dificuldade

- Para continuar para o ecrã de Precinct Assault Zone Select (Selecção de zona de Ataque de Zona), Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para Realçar READY (PRONTO) , e pressione o × botão.

Ecrã de Precinct Assault Zone Select (Selecção de zona de Ataque de Zona)

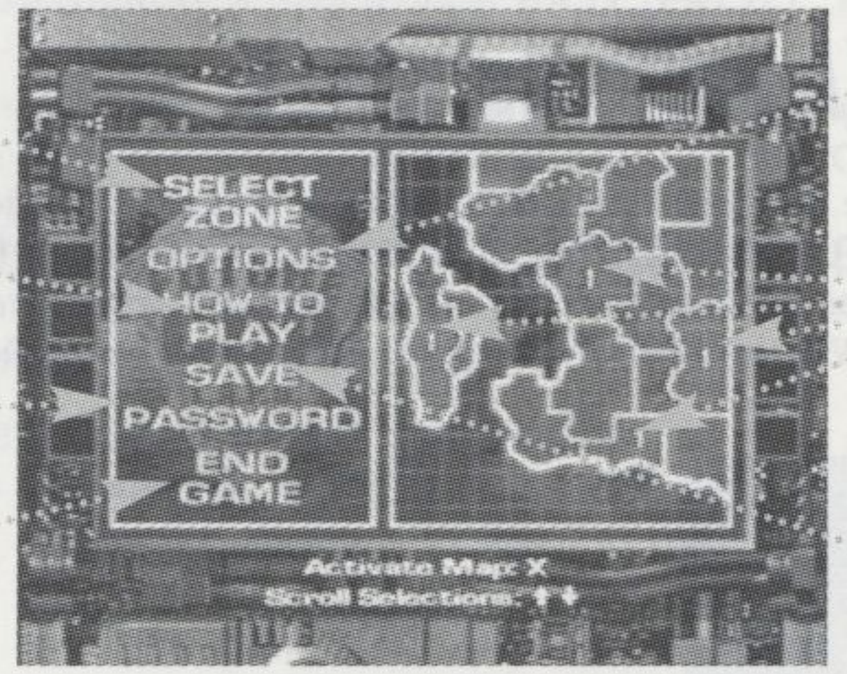
c) View the Precinct Assault rules video (c) Veja o vídeo das Regas de Assalto à Zona)

Seleccione uma das zonas disponíveis

Veja o vídeo das Regas de Assalto à Zona

Aceda ao ecrã de Senha

Regresse ao Menu Principal



Aceda ao ecrã de Opções

O nível mais alto alcançado na zona

Guarde um jogo de Assalto de Zona de Um Jogador

Para seleccionar uma zona em Precinct Assault (Assalto de Zona) :

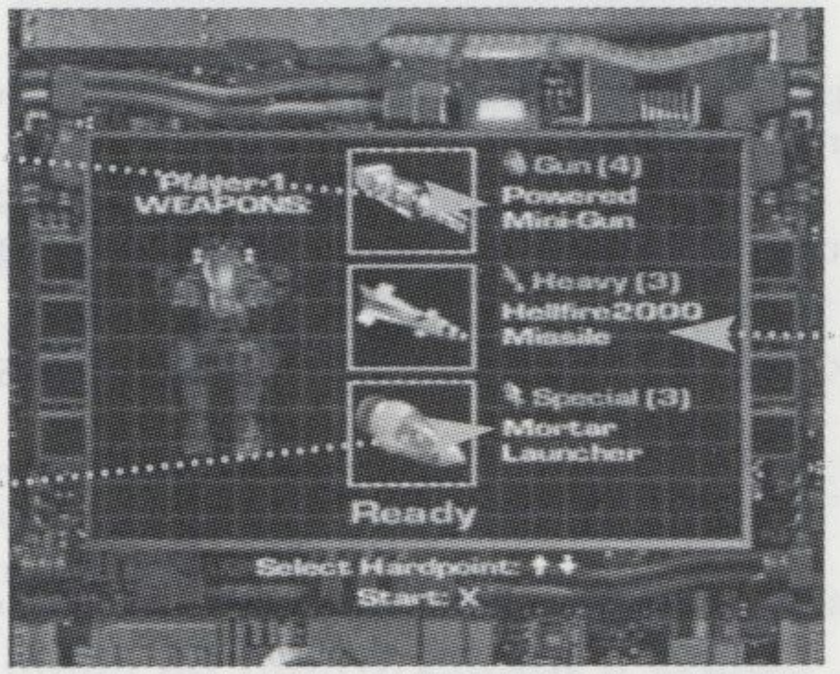
1. Realçe SELECT ZONE (SELECCIONAR ZONA) e pressione o × botão. O Zone map (mapa de Zona) fica activo.

   No Zone map (mapa de Zona), clique no Botão de Direcção em qualquer direcção para circular pelos níveis disponíveis, e pressione o × botão para seleccionar uma zona realçada.

Se tiver completado qualquer um dos dez níveis de dificuldade na zona, o menu de Select Level of Play (Seleccionar Nível de Jogo).Clique no Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para realçar um nível de dificuldade e pressione o × botão. O ecrã de Weapon Select (Selecção de Armas) aparece.

Ecrã de Weapon Select (Selecção de Armas)

Seleccione uma arma de Metralha



Seleccione uma arma pesada

Seleccione uma arma especial

- Para aceitar a sua selecção de armas, Botão de Direcção CIMA/BAIXO e pressione o × botão. O seu jogo de Precinct Assault (Assalto à Zona) começa.

Options (Opções)

Ecrã de opções

- Para aceder ao ecrã de Opções, seleccione OPTIONS (OPÇÕES) no ecrã de Zone Select (Selecção de Zona).
- Para Realçar uma opção, Botão de Direcção **CIMA/BAIXO.**

Volume	Para ajustar o nível de volume da SOUND FX (EFEITOS DE SOM) , MUSIC (MÚSICA) , e CINEMATICS (SEQUÊNCIAS CINEMÁTICAS , Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA.**
Modo de Som	Alterne entre **STEREO** ou MONO.
Opções do Controle	Realce CONTROLLER OPTIONS (OPÇÕES DE CONTROLADOR) , e pressione o × botão para entrar no Controller Options Screen (Ecrã de Opções de Controlador) . No ecrã de Opções de Controlador, Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para ver os controles do Walker (Andarilho) e do Hovercar , e Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para seleccionar uma das quatro configurações pré-definidas. Pressione o × botão para voltar ao ecrã de Options (Opções).

Nota: *Em modo de dois jogadores, apenas o utilizador que escolher* CONTROLLER OPTIONS (OPÇÕES DE CONTROLADOR) *entra no ecrã de Controller Options (Opções de Controlador) .*

Nota: *Os controladores Analógicos têm de ser definidos em modo Analogue (Analógico) para ver as opções para Comando Analógico.*

Opções no Jogo

- Para aceder às opções no Jogo, pressione o Botão **START** durante o jogo e pressione o botão **SELECT**(seleccionar) no ecrã de Pause (Pausa).

Volumes	Para ajustar o nível de volume dos SOUND FX (EFEITOS DE SOM) , MUSIC (MÚSICA) , e VOICES (VOZES) , Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA.**
Modo de Som	Alterne entre **STEREO** ou MONO.
Desistir	Pressione o × botão, e alterne entre **NO (NÃO** e YES (SIM) .

Jogando o Jogo

A parte seguinte explica o mecanismo de jogo para a Guerra contra o Crime e o Assalto de Zona.

Jogar Crime War (Guerra contra o Crime)

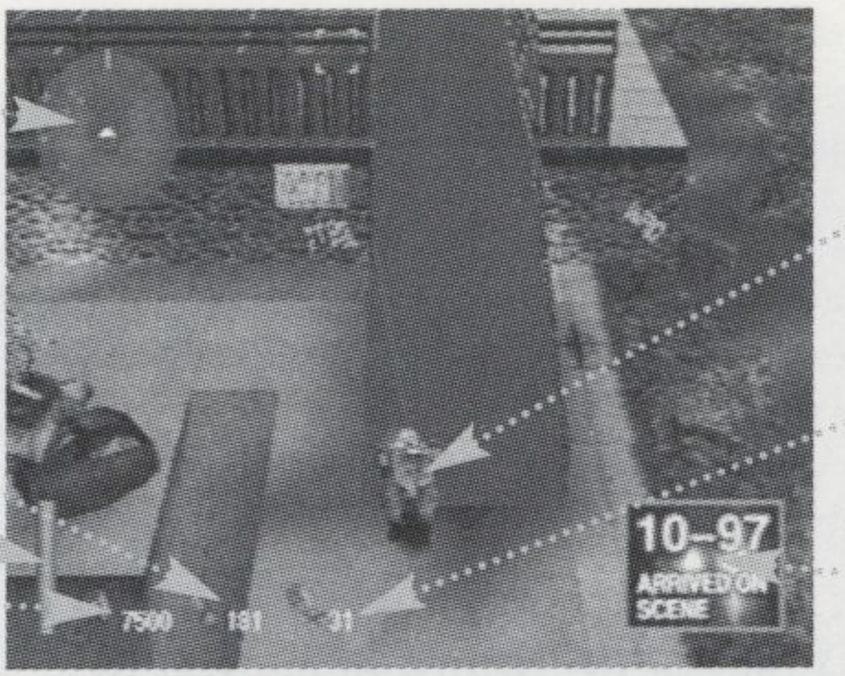
Na Guerra contra o crime, tem de eliminar os elementos criminosos das diferentes zonas antes que eles acabem consigo.

Zone Briefing (Informação sobre a Zona)

O ecrã de Zone Briefing (Informação sobre a Zona) define os seus objectivos para o nível. Ouça atenciosamente as instruções ou pressione o × botão para avançar para o ecrã de Weapon Select (Selecção de Armas).

Como Sobreviver nas Ruas

Uma vez na zona, está autorizado a distribuir justiça de todas as formas que entender. Lá fora é uma guerra e você joga para ganhar, por isso tome atenção a tudo o que se passa e neutralize tudo o que estiver a obstruir o seu caminho. Se o fogo inimigo conseguir desgastar completamente o seu Armour Level (Nível de Armadura) , terá de recomeçar no principio da zona.

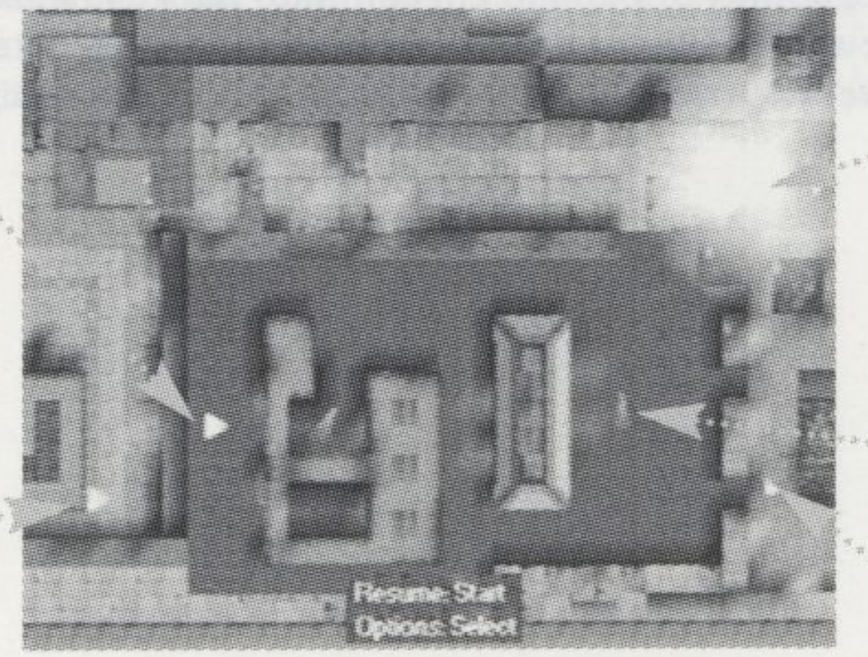


Uma vez eliminados todos os criminosos de uma zona, o ecrã de Crime War Zone Select (Selecção de Zona de Guerra contra o crime) aparece. Nesta altura, tem a possibilidade de guardar o seu jogo, ver a sua Senha, seguir para a próxima zona, ou voltar para o Menu Principal.

Ecrã de Crime War Map (Mapa da Guerra contra o crime)

O ecrã de mapa da guerra contra o crime é uma ferramenta útil para se situar no nível. Se não souber muito bem onde deve ir ou se perder num nível, procure a área verde que está a piscar e vá para aí para continuar a sua missão.

- Para ver o ecrã de Crime War Map (Mapa de Guerra contra o Crime) , pressione o botão **START** durante o jogo.


Os triângulos Verdes marcam a localização de interruptores que abrem portas fechadas ou desligam campos de energia
Triângulos amarelos são bónus
O circulo verde a piscar representa a próxima área para onde tem de ir ou de passar, sendo geralmente um obstáculo de algum tipo
Os triângulos vermelhos mostram a localização dos inimigos e são proporcionais ao seu tamanho real
O triângulo branco representa a sua localização
Resume Start
Options Select

Botão de Direcção em qualquer direcção para fazer deslizar o ecrã de Crime War Map (Mapa de Guerra contra o Crime) e ver todo o nível. Pressione o Action Button (Botão de Acção) para recentrar o mapa na sua localização actual

Radar

O radar mostra a localização de pessoas e de objectos nas vizinhanças.

Icone	*Representa...*	*Icone*	*Representa...*
Triângulo Branco	Jogador Um	**Diamante Verde**	O Próximo objectivo
Pontos Vermelhos	Inimigos	**Pontos Verdes**	Interruptores, elevadores e objectivos secundários
Triângulos Vermelhos	Tenentes de Crime	**Triângulos Amarelos**	Carregadores
Diamante Vermelho	Barão do Crime	**Triângulo Azul** (apenas em 2J)	Jogador Dois

Video Dispatch Window (Janela de Informação Vídeo)

Ao entrar numa zona, a janela de informação vídeo aparece no canto inferior direito do ecrã. Ela aparece ocasionalmente durante a zona para dar informação importante.

Dispatcher (Oficial de Informações)

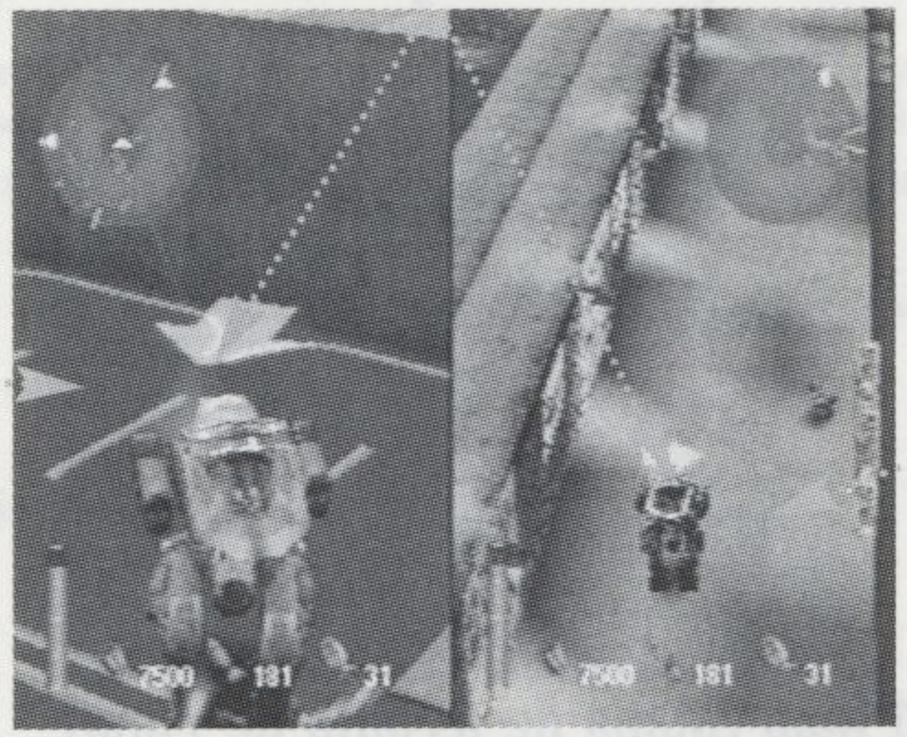
Frequentemente, durante a sua missão, receberá transmissões de rádio do Oficial de Informações especialista da L.A.P.D.'s. Preste atenção às suas indicações, pois ela fornece muitas vezes informação importante para que consiga vencer os próximos obstáculos.

Co-operative Mode (Modo de Cooperação)

No modo de Cooperação, dois jogadores trabalham em conjunto para esmagar as forças do mal que operam em LA. O que é vantajoso é que agora tem o dobro do poder de fogo. No entanto, também partilham um indicador de Armour Level (Nível de Armadura) , portanto proteja o seu companheiro.

As setas apontam na direcção do seu companheiro

X-1 Alpha
Jogador Um



X-1 Alpha
Jogador Dois

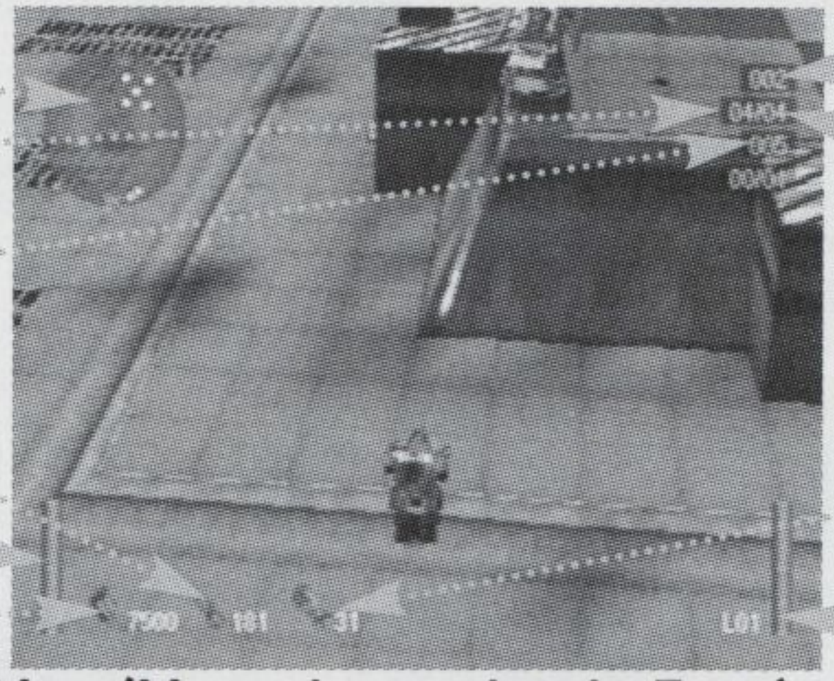
Jogar o Precinct Assault (Assalto de Zona)

O Assalto de Zona é único em conceito e design. Dois oponentes, designados como a equipa Red (Vermelha) e a equipa Blue (Azul), defrontam-se numa batalha estratégica, cujo objectivo final é a invasão da base do adversário.

Single Player Precinct Assault (Assalto de Zona para Um Jogador)

No Assalto de Zona de Um Jogador, combate contra Sky Captain (Capitão Sky) , um adversário de Inteligência Artificial. Cada uma das quatro zonas jogáveis consiste de dez níveis, começando no nível um, e com cada vitória, começa o próximo nível a um nível de dificuldade progressivamente maior.

Precinct Assault Game Screen (Ecrã de Jogo de Assalto de Zona)

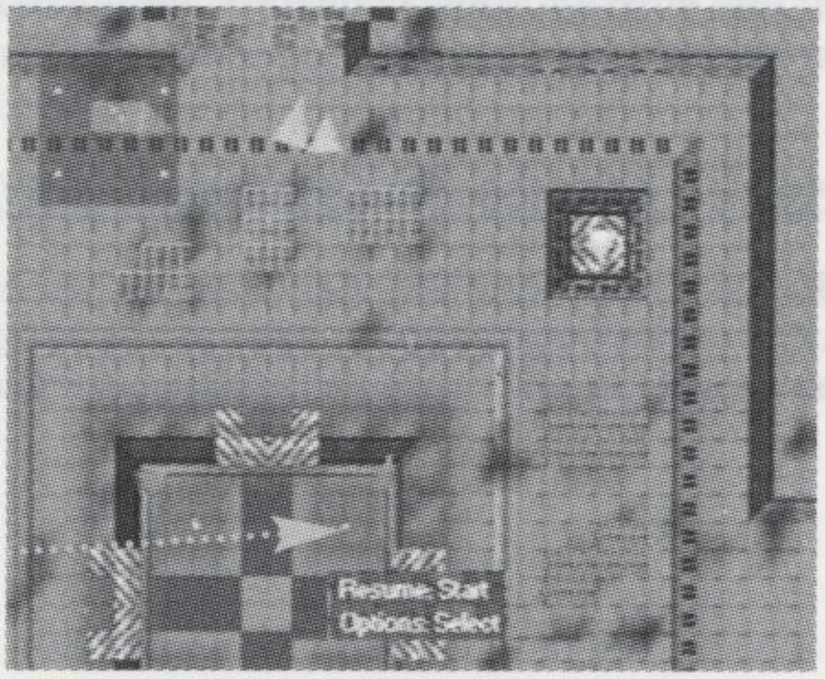

Radar
Número actual de Hover Tanks activos
Os pontos totais do seu oponente
Munição para a arma Pesada
Nível de Armadura
Munição para a Metralha
Pontos actuais totais
Número actual de Jet Choppers activos
Munição para a arma Especial
Nível de Armadura do seu oponente

Ecrã de Precinct Assault Map (Mapa de assalto de Zona)

O ecrã de Mapa de assalto de zona mostra a localização das várias forças no terreno.

Veja o ecrã de mapa de Assalto de Zona para ver a localização de todas as unidades da equipa vermelha, da equipa azul e das unidades neutrais (verdes)

Os triângulos amarelos indicam os bónus



Para fazer deslizar o ecrã de mapa de Assalto à Esquadra, Botão de Direcção em qualquer direcção

- Para ver o ecrã de Mapa de Assalto de Zona (e pausar o jogo), pressione o Botão **START.**

Nota: Ao pressionar o botão **START** *num jogo de 2 Player Competitive Precinct Assault (Assalto de Zona de 2 Jogadores) aparece o ecrã de Mapa de Assalto de Zona, mas não pausa o jogo. Pressione o botão* **SELECT(seleccionar)** *no ecrã de Mapa de Assalto de Zona para pausar o jogo.*

Ganhar e Gastar Pontos

Os Pontos têm um papel importante Assalto de Zona. Cada vez que destroi forças inimigas ou captura forças neutrais, ganha pontos. Use esses pontos para comprar novas unidades e construir as suas próprias forças.

Nota: De cada vez que o seu Andarilho (ou Hovercar) for destruído, regressa à área central da sua base num novo Andarilho , com um custo de 10 pontos.

Tipo de Unidade	*Custo a Contruir*	*Valor em Pontos atribuidos*
Hover Tank(Base) (Tanque Hover)(Base)	1	1
Hover Tank(Outpost) (Tanque Hover) (Posto avançado)	2	1
Jet Chopper(Base) (Helicóptero a Jacto) (Base)	1	1
Jet Chopper(Outpost) (Helicóptero a Jacto) (Posto avançado)	2	1
Dreadnought (Couraçado)	50	5
Flying Fortress (Fortaleza Voadora)	50	5
Walker (Andarilho)	10	10
Enemy Turrets (Torres Inimigas)	N/A	1
Neutral Turrets (Torres neutrais)	N/A	1
Neutral Outposts(Postos avançados neutros)	30	N/A

Construir as suas Forças

Porque começa cada desafio apenas com um Andarilho e algumas torres a defender o perímetro da sua base, tem de construir as suas forças. As duas principais maneiras de conseguir fazer isto é usando geradores e reclamar forças neutrais.

Generators (Geradores)

Os geradores produzem as forças de que precisa para atacar o seu adversário. Começa o desafio com dois geradores: um para construir Hover Tanks (Tanques Hover) e o outro para Jet Choppers (Helicópteros a Jacto) . Os geradores iniciais estão próximo da área central da sua base. Os números que estão no gerador são o número de pontos que são necessários para produzir uma unidade.

- Para usar um gerador, fique na frente do gerador, e pressione o Botão **L1**.

Os geradores de Tanques Hover produzem as forças terrestres que procuram a base do inimigo. Quando os seus Tanques Hover entrarem na parte central da base do inimigo, você ganha.

Os geradores de Helicópteros a Jacto produzem forças aéreas que defendem a sua base das forças inimigas. Depois de acumular cinquenta ou mais pontos, ganha mais dois tipos de geradores que lhe permitem contruir Dreadnoughts (Couraçados) e Flying Fortresses (Fortalezas Voadoras) .

Um Dreadnought (Couraçado) é uma versão mais potente do Hover Tank (Tanque Hover). Se entrar com ele na área central da base do seu inimigo, você ganha

A Flying Fortress (Fortaleza Voadora) é uma versão maior e mais poderosa do Helicóptero a jacto

Forças Neutrais

Além das Forças Vermelhas e Azuis, cada campo de batalha contêm forças neutrais (cinzentas) que qualquer uma das equipas pode reclamar.

Turrets (Torres)

Torres são canhões montados que disparam contra quaisquer forças inimigas que estejam nas proximidades.

- Para reclamar uma torre neutral, coloque-se próximo da torre e pressione o Botão **L1**. A cor da Torre altera-se, ficando agora da sua cor.

De cada vez que reclama uma torre neutral, ganha um ponto e algum poder de fogo extra.

Outposts (Postos Avançados)

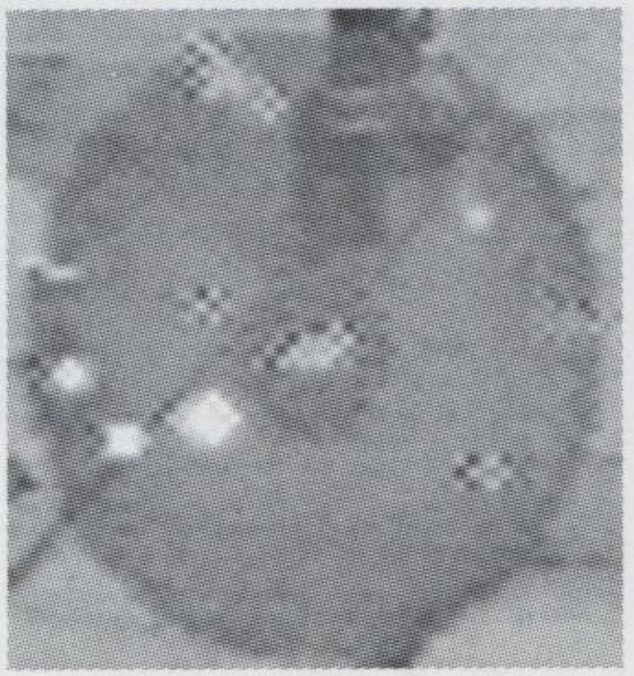
Postos Avançados são bases neutrais que você conquista para expandir o seu território e as suas capacidades de produção. Existem quatro postos avançados em cada campo de batalha. No entanto, existe um custo de 30 pontos ao tomar controle de um posto avançado.

- Para reclamar um posto avançado neutral, coloque-se perto do gerador do posto avançado, próximo da entrada e pressione o Botão **L1**.

Uma vez que tenha estabelecido um posto avançado, consegue produzir Tanques Hover e Helicópteros de Ataque nesta área, embora tenha um custo em termos de pontos ligeiramente superior. Adicionalmente, todas as torres no posto avançado ficam permanentemente do seu lado.

Radar

O radar é uma ferramenta útil para manter um olho na zona. O radar mostra a sua posição actual em relação à base da equipa adversária, bem como a localização de qualquer forças na área em redor, que podem ser distinguidas pela sua cor : Vermelho, Azul ou Verde (Neutral).



Bónus de Dissimulado (Stealth)

Além dos bónus normais, pode encontrar um Bónus especial de Dissumulado (Stealth) no Assalto de Zona.

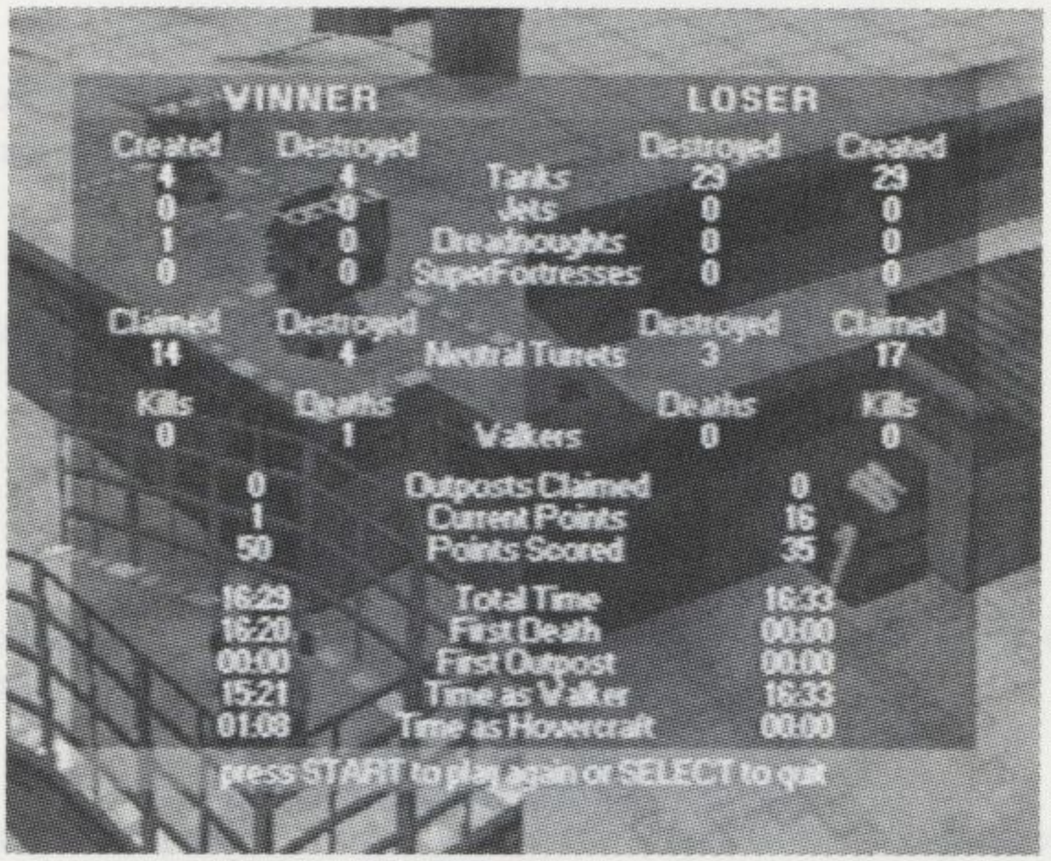
O bónus de Dissimulado (Stealth) torna temporariamente o seu personagem invisível ao jogador inimigo e, ao radar do inimigo.

Ganhar o Desafio

A Vitória é alcançada quando um Tanque Hover de uma equipa consegue entrar na área central da base da equipa adversária.

Nota: O seu Andarilho danifica-se ao andar sobre o pavimento da base adversária.

Ao completar um desafio de Assalto de Zona, o ecrã de Results (Resultados) aparece. O ecrã de Results (Resulatdos) fornece uma informação pormenorizada das diversas estatísticas do desafio.



- Para continuar o jogo, pressione o botão **START**.

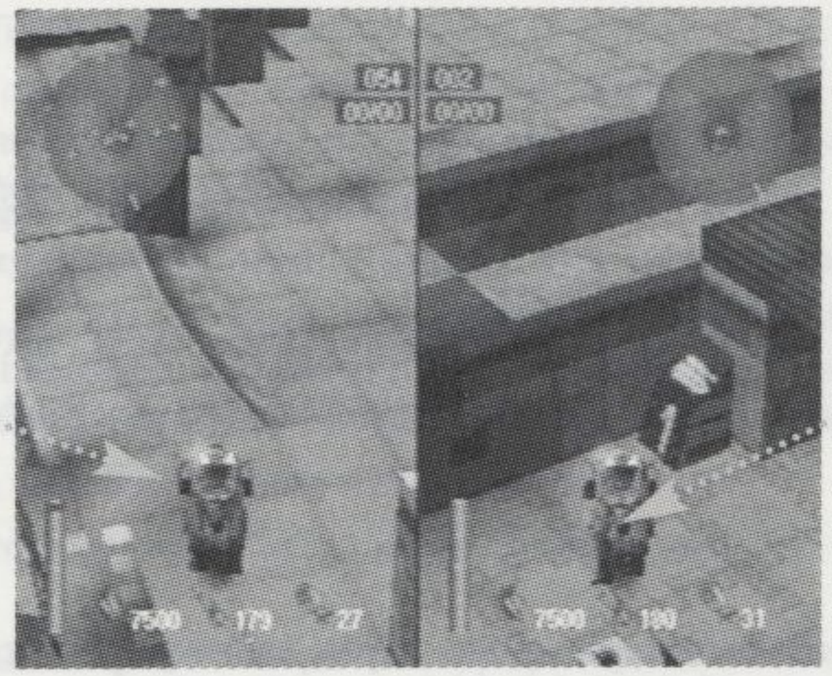
Se ganhar num Assalto de Zona de um Jogador, continua nessa zona no próximo nível de dificuldade. Se perder, volta a jogar o nível actual na zona.

Para voltar para o ecrã de selecção de Zona de Assalto de Zona, pressione o botão SELECT(seleccionar).

2 Player Competitive Mode (Modo de Competição entre dois jogadores)

No modo de Competitive (Competição), utilizando um ecrã dividido, dois jogadores defrontam-se numa das quatro zonas jogáveis.

Andarilho do Jogador Um



Andarilho do Jogador Dois

A Batalha Pela Baía

O TAC X-1 Alpha

As ruas de Los Angeles estão entre as ruas mais duras que se podem encontrar. Felizmente, está a patrulhá-las desde o cockpit do TAC X-1 Alpha, um milagre revolucionário da ciência moderna, com a característica de se poder transformar em dois veículos únicos: O Andarilho e o Hovercar. Esta unidade de patrulha tecnologicamente evoluída e extremamente resistente, está armada até aos dentes, e é capaz de lidar com tudo o que os gangs lhe conseguirem atirar.

Walker (Andarilho)

Com uma boa mistura de poder de fogo e capacidade de manobra, o Andarilho é a escolha perfeita para situações de alto risco e combates frontais. É rápido e tem a capacidade de poder saltar para níveis mais altos ou mais baixos.

Hovercar

Este veículo aerodinâmico pode ser definido como o carro patrulha do futuro. Ao pairar vários palmos acima do chão, é muito rápido, e tem a capacidade de poder rodar no mesmo sítio e de viajar sobre a água. O Hovercar é ideal para viajar tanto sobre como por de baixo de certos obstáculos.

O Botão de Acção

Dentro de cada zona, vai encontrar muitos interruptores, alavancas e plataformas.

- Para activar um mecanismo, fique próximo dele e pressione o botão **L1**.

O resultado de pressionar o botão de Acção nem sempre é óbvio, portanto explore a área para encontrar um campo de energia desactivado ou uma porta aberta.

Ao jogar como o Andarilho, pode usar o botão de Acção como um modificador da passada. Se estiver à beira de um precipício ou de uma plataforma levantada, pressione e segure o botão de Acção para evitar que o Andarilho caia.

Mudar de Alvos

Sendo um veículo dotado da última tecnologia, o X-1 Alpha está equipado com um sistema de mira automática que adquire como alvo os inimigos que estejam próximos. Quando aparece o raio vermelho, qualquer munição disparada tem esse alvo como destino. No entanto, numa situação em que existam muitos inimigos por perto, pressione o botão R1 para adquirir como alvo o inimigo ou ameaça que desejar.

Power-Ups (Bónus) E Reloaders (Carregadores)

Espalhados ao longo de cada nível existem bónus e carregadores que reparam o seu nível de Armadura e as munições para as armas.

Os bónus aumentam temporariamente o poder de um tipo específico de arma.

Os carregadores recarregam ou a armadura ou as munições

- Para utilizar um carregador, fique perto do mecanismo e pressione o botão de Acção.

Nota: No Assalto de Zona, os bónus e os carregadores regeneram-se. Na Guerra contra o Crime não.

Guardar e Carregar Jogos

Para Guardar uma Crime War (Guerra contra o crime) ou um jogo de Precinct Assault (Assalto de Zona) (apenas um jogador):

1. Insira um cartão de memória na Ranhura para Cartão de memória 1.
2. Realçe SAVE (Guardar) no ecrã de Zone Select (Seleccionar Zona) e pressione o × botão. O ecrã de Guardar Jogo aparece .
3. Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para Realçar um espaço vazio ou escrever por cima de um espaço usado, e pressione o × botão.
4. Para dar um nome ao jogo guardado, Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para mudar as letras, e Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para Realçar um novo caracter. Para completar a acção, pressione o × botão.

Para Carregar uma Guerra contra o crime guardada ou um Assalto de Zona (apenas de um jogador) :

1. Insira o cartão de memória com o jogo guardado que quer continuar.
2. Realçe LOAD GAME(CARREGAR JOGO) no Main menu (Menu Principal), e pressione o × botão. O ecrã de Load Game (Carregar Jogo) aparece.
3. Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para Realçar o seu jogo guardado, e pressione o × botão.

Nota: Nunca insira ou remova um cartão de memória enquanto estiver a guardar ou carregar ficheiros.

Ecrã de Password (Senha)

O Ecrã de Senha permite-lhe continuar a sua Guerra contra o Crime ou um jogo para um jogador de Assalto de Zona sem um cartão de memória.

Para encontrar uma senha:

1. Complete a zona na Guerra contra o Crime ou num jogo para um jogador de Assalto de Zona. O ecrã de Seleccionar Zona aparece.
2. Realce PASSWORD (SENHA) no ecrã de Seleccionar Zona, e pressione o × botão. O ecrã de Senha aparece.

A senha actual aparece na parte de baixo do ecrã de Senha.

Para introduzir uma senha:

1. Realce PASSWORD (SENHA) no ecrã de Seleccionar Zona, e pressione o × botão. O ecrã de Senha aparece.
2. No ecrã de Senha, Botão de Direcção **CIMA/BAIXO** para circular entre os caracteres , e Botão de Direcção **ESQUERDA/DIREITA** para mover para o próximo espaço.
3. Quando a senha apropriada estiver introduzida, pressione o × botão para confirmar a sua selecção.

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	1300 365 911*	1902 261 600**
* (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call)		** CTI. Calls charged at $0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.
• Austria	0450 199 000 500*	0049-2408-940 777
* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)		
• Belgium	02 / 502 05 93	Please contact your local distributor
• Denmark	31 23 24 04	Please contact your local distributor
• Finland	(09) 887 331	Please contact your local distributor
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00
• Germany	01805 / 766 977*	0190 - 57 23 33
* (DM 1,21/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel	03 5706998	Please contact your local distributor
• Italy	167 520 523	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Netherlands	0495 544 562	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2446	Please contact your local distributor
• Norway	66 79 96 20	Please contact your local distributor
• Portugal	(01) 318 7306	Please contact your local distributor
• Spain	902 102 102	91 754 55 40
• Sweden	08 510 196 00	8-590 301 51
• Switzerland	052 243 0 555	0900 - 55 40 20*
* (SFr 2,00/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• UK	0990 99 88 77	01753 546465

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

ELECTRONIC ARTS™

EAS06101569M

SLES-01449

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030934018296